



Tales of Eternia

NAMCO OFFICIAL GUIDE BOOK

Tales of Eternia

ナムコ公式ガイドブック テイルズ オブ エターニア

namco



CONTENTS

NAMCO OFFICIAL GUIDE BOOK
Tales of Eternia
ナムコ公式ガイドブック
テイルズ オブ エターニア

4	リッド・ハーシェル
5	ファラ・エルステッド
6	キール・ツァイベル
7	メルディ
8	テーマソング「flying」
10	プロローグ
	SYSTEM
11	第1章 システム解説編
12	基本操作
14	フィールド画面
15	タウン・ダンジョン画面
16	メインメニュー画面
18	戦闘画面の見方
20	戦闘メニュー
24	戦闘モード
25	攻撃について
28	テクニック
30	連続技
34	テクニカルスマッシュ
	MAP
35	第2章 マップ編
36	ページの見方
38	インフェリア
40	ラシュアンの森～最果ての村ラシュアン
42	ラシュアン河の棧橋～レグルス道場
44	学問の町ミンツ
46	ミンツの岩山

- 48 望郷の洞窟
- 50 木陰の村モルル
- 52 水晶壺の河
- 54 いざないの密林
- 56 王都インフェリア
- 58 インフェリア港～バロール港
- 60 商業の町バロール
- 62 風晶壺の空洞
- 64 熱砂の街シャンバル
- 66 火晶壺の谷
- 68 ファローズ教会～霊峰ファローズ(1)
- 70 霊峰ファローズ(2)
- 72 セレスティア
- 74 峠の砦～晶壺の棲む町アイメン～アイメン駅
- 76 ルイシカ駅～廃墟の村ルイシカ
- 78 地晶壺の廃坑
- 80 チャットの小屋(1)
- 82 チャットの小屋(2)
- 84 チャットの小屋(3)
- 86 港町ペイルティ
- 88 氷晶壺の山
- 90 港町ペイルティ～晶壺の棲む町アイメン
- 92 戦人の町ティンシア
- 94 雷晶壺の遺跡(1)
- 96 雷晶壺の遺跡(2)
- 98 バリル城

MINI GAME/EVENT

101 第3章 ミニゲーム・イベント編

- 102 ラシュアン河下り
- 103 クレーメルボール
- 103 ミンツのクイズ
- 104 闘技場
- 104 ウルタス・プイ物語
- 105 石取りゲーム
- 105 シャンバルーン
- 106 ビストロシャンバル
- 106 晶霊鉄道1

- 107 晶霊鉄道2
- 107 アラウンド・ザ・セレスティア
- 108 ウィス
- 109 回転寿司
- 109 海戦ゲーム
- 110 レンズのありがた
- 111 エタボケ
- 112 ダンスオーディション
- 112 オークション

DATA

113 第4章 データ編

114 アイテム

- 114 武器
- 118 防具
- 123 装備
- 125 道具
- 128 食材
- 129 料理
- 130 貴重品

131 [コラム]ルーンボトル変化一覧

132 術・技

- 132 リット
- 133 ファラ
- 134 レイス
- 134 キール
- 135 メルディ
- 135 チャット
- 135 フォック

136 晶霊術

139 [コラム]称号について

140 モンスター

MATERIAL

161 第5章 設定資料編

- 162 いのまたむつみ設定画集&インタビュー
- 168 ムービー設定画集
- 174 声優インタビュー
- 178 マルチエターニア
- 184 エターニア・エンサイクロペディア
- 188 索引
- 191 プレゼントのご案内



リッド・ハーシェル

RID HERSHEL

リッド・ハーシェル

SEX DISTINCTION	性別: 男
AGE	年齢: 18
RACE	種族: インフェリア人 (平民)
JOB	職業: 狩師
HEIGHT	身長: 178cm
WEIGHT	体重: 62kg
HOMETOWN	出身: ラシュアン

物語の主人公。ファラやキールとは幼なじみ。幼い頃に母を病気で亡くし父親の手で育てられた。自然や運命に逆らわず、自然体で生きることを信条とし、他人に干渉することもされることも嫌う。父親の死後は狩猟で生計を立てている。狩りは得意なので午前中のうちに1日分の仕事を終え、あまった時間はお気に入りの場所でぼーっと空を眺めて過ごす。本人は気づいていないが、剣術において天賦の才を持っている。





FARAH OERSTED

ファラ・エルステッド

SEX DISTINCTION 性別:女

AGE 年齢:17

RACE 種族:インフェリア人(平民)

JOB 職業:農薬

HEIGHT 身長:161cm

WEIGHT 体重:46kg

BWH BWH:83/58/84

HOMETOWN 出身:ラシュアン

リッドのことは、子供の頃から一緒に育ってきたため、恋愛対象というより家族のように思っている。両親の死後、伯母の家で畑仕事を手伝っており、嫌な仕事も自らてきばきと行う。女性ながら腕力にも自信があり、格闘技の心得がある。正義感が強く、他人の不幸を黙って見過ごすことができないため、ときおり親切がよけいなお節介になってしまうことも。楽観的に何でもやればできるとしており、「イける!、イける!」が口癖。



エターニア

KEEL ZEIBEL

キール・ツアイベル

SEX DISTINCTION 性別: 男

AGE 年齢: 17

RACE 種族: インフェリア人(平民)

JOB 職業: ミンツ大学光晶霊学部学士

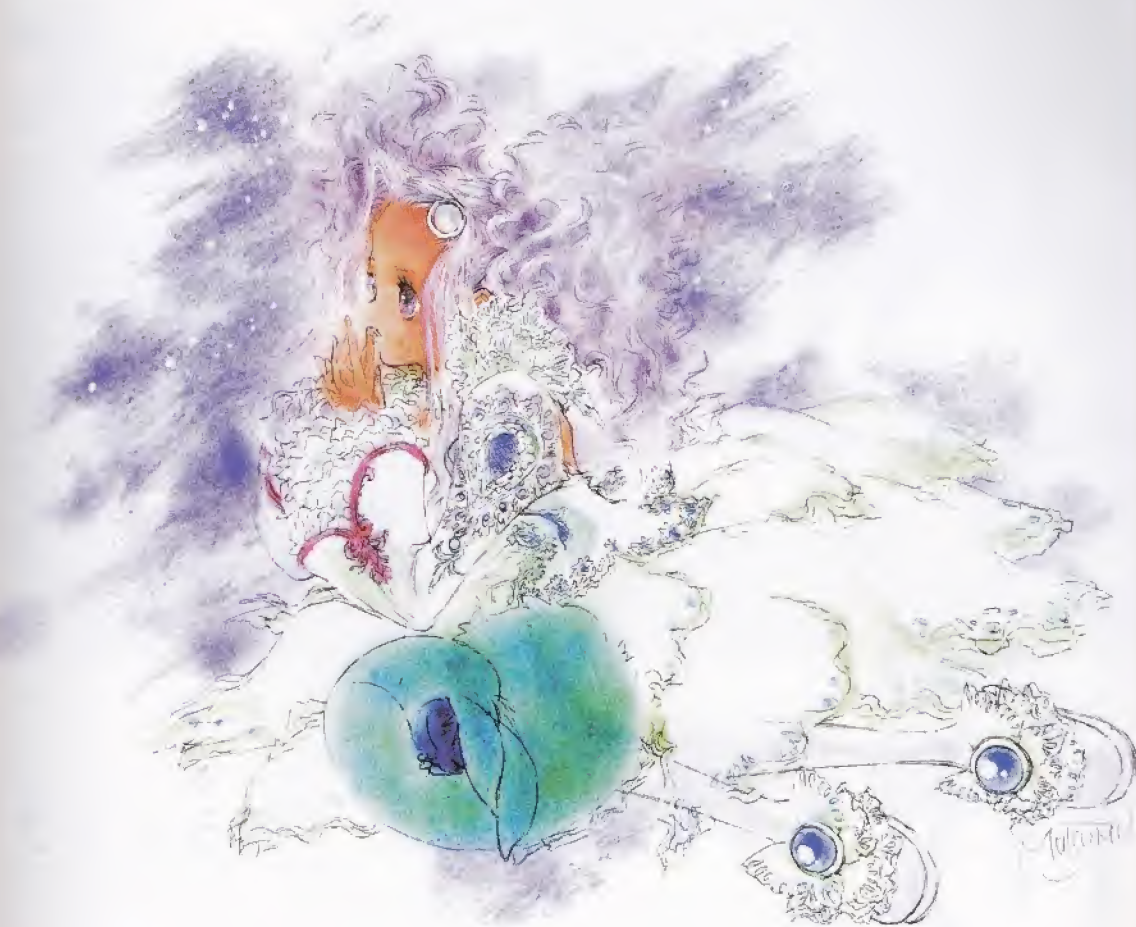
HEIGHT 身長: 174cm

WEIGHT 体重: 51kg

HOMETOWN 出身: ラシュアン

知的好奇心が旺盛で謎の解明や新発見に目がない。夢中になると独り言をつぶやき、周囲のことが目に入らなくなる。10年前にラシュアンからミンツに引っ越した。自分に学問の才能があることに気づき、一念発起し学問に打ち込む。13歳の時、ミンツ大学の学者・マゼット博士に才能を見いだされミンツ大学へ入学。よりよい環境でより多くの真実を学ぶため、インフェリアの最高学府・王立天文台に奉職することを夢見ている。





FINAL FANTASY
TAYLOR

MEREDY

メルディ

SEX DISTINCTION 性別:女

AGE 年齢:16

RACE 種族:セレスティア人

JOB 職業:晶霊技師の卵

HEIGHT 身長:157cm

WEIGHT 体重:45kg

BWH BWH:80/56/82

HOMETOWN 出身:アイメン

グランドフォールを阻止するため、単身セレスティアからインフェリアに来た少女。乗っていたクレーメルクラフトが墜落し、それを見て駆けつけたリッドたちと出会う。言葉が通じなかったため、メルニクス語を話せる人を捜してリッドたちとともにキールに会いに行くことになった。リズム感に優れ踊りが上手。常にペットのクィッキーと一緒に行動し、敵と戦うときは晶霊術を使うかクィッキーをけしかけて攻撃する。





『テイルズ オブ エターニア』テーマソング

flying

フライング

作詞: AZUKI 七 / 作曲: 中村由利 / 編曲: 古井弘人

季節はすれの beach side
夜に隠れた
君の横顔は何をみつめているの？

人は誰もが皆
何かを背負ってる
だけど ふとよぎる不安
消せやしないよ

僕らは何一つ
知ることない未来の為に
手に入れたり投げ出したりして
悔く誘う行方めざして

flying gone
夢見る様に 墜ちてゆく
君の中へ
恐れないで備ついたら
きっと 切ない優しさを抱いてる

flying fall down
羽ばたきながら 墜ちてゆく
君の傍へ
何も ナイ 明日がくる瞬間は
君に出会えた奇跡 胸に抱いて
ネムラセテ...

君を信じる程に ねえ
傷は深くて...
私以外のもの すべて
消し去りたいよ

気づいた時には もう
ただ走り続けることに
安らぎさえ感じていたなんて...
イミジキアスラ 飛び越えてゆけ

flying fall down
旅立つならば
朝も昼も夜もなくて
君のめぐる軌道の果てへ
二度と帰らぬ三途の川のほとりまで
飛び出すの

flying gone
もつれてゆくよ
君の アイ life すべて求め
you & me
もう別の生活を 灯す
君のいない明日なんていらなくても...

flying fall down
羽ばたきながら 墜ちてゆく
君の傍へ
何も ナイ 明日がくる瞬間は
君に出会えた奇跡 胸の中
最期に私を力強く抱いて
ネムラセテ...

GARNET CROW

ガーネット クロウ

Vo. Songwriting: 中村由利, Lyrics, Keyboard: AZUKI 七, Arrange, Keyboard: 古井弘人, Guitar: 岡本仁志の4人で構成される。今年、数々の作品を生み出したアーティスト。夏からテレビアニメ『名探偵コナン』のテーマソングでもおなじみ。メンバーは、様々なアーティストにも楽曲を提供したりライブ参加しており、ミュージックシーンには欠かせない存在となっている実力派ぞろい。

PROFILE

プロフィール

メンバーへの質問

- Q1. 初めてゲームの主題歌を作られたご感想はいかがですか?
 Q2. 「flying」を制作するにあたって、どのようなことを考えられましたか?
 Q3. 「flying」のリスナーに、「ここを聴いてほしい」「こんな聴き方をしてくれば嬉しい」という点があれば教えてください。
 Q4. 「テイルズ オブ エターニア」のプレイヤーに、メッセージをお願いします。

YURI NAKAMURA 中村由利

誕生日 7月4日
 血液型 O

GARNET CROWの全ナンバーの作曲を手がける。彼女の紡ぎ出すセンチメンタルなメロディラインと、センチメンタルな歌声は、耳にした人々の心に深く浸透し、不思議な振動を残していく。



AZUKI NANA AZUKI 七

誕生日 7月29日
 血液型 AB

作詞家としても数多くのアーティストに作品を提供。彼女の詞は、何気ない毎日の中にある些細な感情や、人の心の奥深くにある言い表しような感情さえも、さりげなく表現してしまう。



- A1. 緊張しました。と同時に、ゲームの華的存在である主題歌を担当させていただいて大変光栄に思っています。
 A2. ゲームのもつスケールの大きさやファンタジックなストーリー性を表現しようと思って作らせていただきました。

- A3. とても聞きごたえのある曲に仕上がりましたので、ぜひ何回も聞いて一緒に歌っていただきたいです。
 A4. 「テイルズ オブ エターニア」とともに、GARNET CROWもぜひ応援よろしくお願いします。

- A1. 楽しんで作らせていただきました。
 A2. ゲームとうまくリンクしてくれば良いなって思っています。
 A3. 「テイルズ オブ エターニア」とともに、GARNET CROW自体にも興味を持っていただけたらうれしいです。

- A4. 毎日ちょっとずつね!!

HIROHITO FURUI 古井弘人

誕生日 2月7日
 血液型 A

GARNET CROWのみならず、多くのアーティストのアレンジを手がける。影響を受けるアーティストはそこから時々変わるという柔軟な感性が、GARNET CROWの曲に新鮮な輝きを加えている。



HITOSHI OKAMOTO 岡本仁志

誕生日 6月12日
 血液型 A

ソロミュージシャンとしても活躍中の彼は、多くを語らず、独特の空気と世界観を持っている。そんな彼のギターが奏でる音色が、GARNET CROWの楽曲に独特の色をきかせている。



- A1. ゲームのイメージを大切に作るのは、プレッシャーがありますね!! (笑)
 A2. メロディの良さ、歌の良さを最大限に出せるように…
 A3. 自分をパワーアップしたいときに、ぜひ聞いてください。

- A4. がんばってゲームクリアしてくださいね!! これからもGARNET CROWを宜しくお願い致します。

- A1. GARNET CROWの中でも歴史のある曲なので、みんなで大切に育ててきたという感じですね。
 A2. 跳躍感!!
 A3. 戦いに疲れた時なんか聴いていただければ…。

- A4. セーブはこまめに!!

インフェリア

それは、2つの大地、「インフェリア」と「セレスティア」が、合わせ鏡のように対面している奇妙な構造の世界だった。
2つの大地は「オルバース界面」と呼ばれる半透明の境界によって隔てられており、
2000年前の「極光戦争」以来、たがいの交流は断絶されたままになっていた。
いま、ひとりの少女が境界を越えようとしている。その小さな肩に、世界の運命を背負って……。



プロローグ

それは、2つの大地、「インフェリア」と「セレスティア」が、合わせ鏡のように対面している奇妙な構造の世界だった。

2つの大地は「オルバース界面」と呼ばれる半透明の境界によって隔てられており、

2000年前の「極光戦争」以来、たがいの交流は断絶されたままになっていた。

いま、ひとりの少女が境界を越えようとしている。その小さな肩に、世界の運命を背負って……。

1

SYSTEM



タイルズ オブ エターニア

第1章 システム解説編



レム REM

光の大晶霊

レム

インフェリアの根元晶霊(水、火、風)を統括する大晶霊。厳格で規律正しい性格を持つ。姿を現すことはめったにないが、正しい心を持った人間には協力を惜しまない。

BASIC OPERATION

基本操作

ここでは「テイルズ オブ エターニア」(以下、「エターニア」)における基本事項を紹介する。プレイの中心となる「フィールド画面」「タウン・ダンジョン画面」「メインメニュー」「戦闘画面」の4つの画面について簡単に紹介するとともに、操作方法を確認していこう。

HOW TO USE

各 画面の操作方法を確認する前に知っておかなければならないこと……それがこのコントローラの使い方だ。本作である「エ

コントローラの使い方

ターニア」はアナログコントローラの振動機能に対応しており、アナログモードスイッチをONにした場合は、左スティックを方向キーと同様

に使用することができる。また、L1+L2+R1+R2+START+SELECTボタンを押すことでソフトリセットができるのだ。



FIELD SCREEN

町 から町へ、町からダンジョンへ、そしてダンジョンから町へ。フィールド画面は、エターニアの広大な世界を移動する画面である(14ページ参照)。この画面の移動中には、敵に遭遇することもあるのだ。



方向キー	キャラクターが移動します。
〇ボタン	タウン・ダンジョンへ入ります。
△ボタン	メインメニュー画面を開きます。
〽ボタン	トラベルメニューを開きます。
STARTボタン	ナビゲーションマップ、コンパス表示の切り替えを行います。
SELECTボタン	ヒントスキットを開きます。
L1、R1ボタン	フィールド画面を回転します。

TOWN&DUNGEON SCREEN

フ ィールド画面上に点在する町やダンジョンのシンボルにキャラクターを移動させて〇ボタンを押すと、この画面へ切り替わる(15ページ参照)。町では多くの人と出会い、さまざまな情報を入手することができるだろう。またダンジョンでは、敵と戦いながらさまざまな謎を解いていくのだ。



タウン・ダンジョン画面

方向キー	キャラクターが移動します。
〇ボタン	人と会話をしたり、物を調べることができます。
〽ボタン+方向キー	〇ボタンで物を持ち、さらに方向キーで動かすことができます。
△ボタン	メインメニュー画面を開きます。
〽ボタン+方向キー	〇ボタンを押したまま方向キーを斜めに押すと、キャラクターが斜めに移動します。また、左右を押すとその場で向きを変えます。
×ボタン+方向キー	キャラクターが高速移動します。
R1ボタン	ソーサラーリングを発射します。
L1ボタン	フリーズリングを発射します。

MAIN MENU

メインメニュー

フィールド画面やタウン・ダンジョン画面で△ボタンを押すと、この画面に切り替わる。メインメニューには「術・技」「作戦」「装備」「料理」「カスタム」「アイテム」「隊列」

「ステータス」「C.ケイジ」「セーブ」といった全部で10個のコマンドが用意されている。これらのコマンドを活用すれば、キャラクターの装備を変更したりアイテムを使ったりなどと、さ

まざまなことを行えるのだ。

それぞれのコマンドの具体的な役割りを知る前に、まずメインメニュー画面の操作方法を覚えておこう。



方向キー	コマンドなどの選択やカーソルの移動、また、ステータスや装備画面でのキャラクターの切り替えなどに使います。
○ボタン	コマンドなどを決定します。
×ボタン	コマンドなどをキャンセルするときや、メニュー画面を閉じるときに使います。
△ボタン	装備画面で、装備を外すときや装備の最適化に使います。また料理画面で、料理のオート設定画面の切り替えを行います。
■ボタン	術・技画面で、オート設定での術・技の使用のオン・オフを切り替えることができます。また料理画面で、料理のオート設定のオン・オフを切り替えます。さらにアイテム画面&装備画面で、説明の表示を切り替えます。
STARTボタン	カスタム画面で、アジャストスクリーン画面の表示と決定を行います。
L1、R1ボタン	術・技画面&装備画面&アイテム画面で、リストのページの送り戻しを行います。また、ステータス画面でキャラクターを切り替えます。
L2、R2ボタン	アイテム画面で、アイテムの項目を切り替えます。

BATTLE SCREEN

戦闘画面

フィールドやダンジョンで敵に遭遇すると、この画面に切り替わる。ここでキャラクターを操作して敵をすべて倒すと勝利となり、経験値やガルド、場合によってはアテ

ムを手入することができるのだ。反対に味方全員が戦闘不能になると、敗北・ゲームオーバーになってしまう(例外あり)。戦闘はパーティの移動中にランダムで発生するが、画面上に姿

を見せている敵との接触によって起きたり、イベントの流れのなかで起きる場合もあるので、覚えておこう。なお、ここではセミオートの場合の操作説明となっているので注意しよう。



● 画面表示やメニューの操作など

STARTボタン	戦闘の一時停止と解除に使います。
方向キー	カーソルを移動できます。
△ボタン	戦闘メニューを開きます。
■ボタン+←→	画面をスクロールさせます(全キャラクターがオートの場合のみ)を行います。
■ボタン+↑↓	戦闘画面の拡大縮小(戦闘メニュー表示時のみ)を行います。
■ボタン+←→	画面のスクロール(戦闘メニュー表示時のみ)を行います。

● キャラクターの操作

SELECTボタン	主人公の戦闘モードを切り替えます。
R1ボタン+方向キー	ターゲットを変更します。
L1ボタン	短く押すと隊列の順番が逆転します。
L1ボタン+↓	「全員集まれ」の号令をかけます。
L1ボタン+↑	「全員ジャンプ」の号令をかけます。
←or→	移動します。
←←or→→	ダッシュします。
←or→(押し続ける)	戦闘から逃げます。
○ボタン	通常攻撃(方向キーとの組み合わせもあり)。
○ボタン(ダッシュ)○ボタン	ジャンプ攻撃(敵との距離が離れているとき)。
■ボタン	物理攻撃を防御します。
×ボタン	特技攻撃(方向キーとの組み合わせもあり)。
L2またはR2ボタン	特技ショートカットに使います。



FIELD SCREEN

フィールド画面

『エターニア』のフィールド画面は、実際の自然と同じように、山あり谷ありの立体的な造りになっている。この画面は360度自由に回転させることができるので、山などの陰に隠れてマップが見にくくなるような心配はまったくない。

HOW TO SEE

画面の見方

画 面上にはコンパスとナビゲーションマップが表示され、パーティの現在位置を把握することができる。また、次に行くべき

場所がわからなくなってしまった場合は、「ヒントスキット」を利用すればキャラクターたちが取るべき行動を教えてくれることがある。ヒント

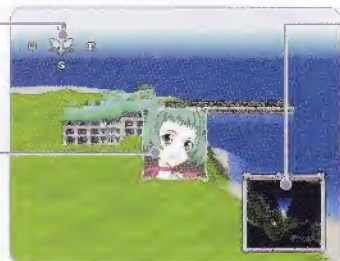
スキットでは、ときにはキャラクターたちの意外な一面をかいま見られるような会話を聞くこともできる。

コンパス

東西南北(EWSN)を表しています。マップを回転させるとコンパスの向きも変わります。

ヒントスキット

フィールド画面上でSELECTボタンを押すと、パーティ内にいるキャラクターたちの会話を聞くことができます。



ナビゲーションマップ

パーティの周囲の一定範囲が、マップとして表示されます。マップ中の赤い点はダンジョン、白い点は街や村を表しています。

TRAVEL MENU

トラベルメニューを使って快適な冒険を

広 大なエターニアの世界を冒険していると、さまざまな敵に遭遇する。ときには、ピンチに陥ることがあるかもしれない。そんなときに役に立つのが「トラベルメニュー」だ。これはフィールド画面で○ボタンを押すと表示されるメニューで、その中にある「キャンプ」を実行すればHPを最大値まで回復することができる。タタで何回も実行することができるので、戦闘で傷ついたときには遠慮せずどんどん使っていくようにしよう。ただし、HPIは

全回復するが、TPは回復しないので、覚えておきたい。

冒険が進んでいくと、乗り物を手に入れることができる。乗り物を手に入れば、これまで行けなかった場所を訪れることができるようになるのだ。たとえば、「エアリアルボード」を手にしたあとトラベルメニューで同名のコマンドを選択すれば、海を渡ることが可能になる。このように、トラベルメニューを活用すれば、冒険をスムーズに進めることができるだろう。



これがトラベルメニュー。「キャンプ」ではHPの回復、「エアリアルボード」で乗り物に乗ることができる。

キールのワンポイント講座



フィールドを歩いていると、時間の経過とともに空が暗くなり、夜が訪れる。そう、エターニアの世界にも、昼と夜が存在するのだ。

昼にも夜にも入れる場所などの制限はないが、かつたけ大きな違いがある。それは、出現するモンスターの種類が異なること。実際にそれぞれの時間帯にフィールドを歩き、敵に遭遇して見ればわかるのだが、昼よ

昼と夜の違いについて

りも夜のほうが手強い敵がとぶつかるはずだ。また、夜には出現する敵の数も多くなる。キャラクターのレベルがあまり高くない場合は、なるべく夜は歩かないで、町に戻るなりキャンプをするなりしよう。

なお、フィールド上にはさまざまな地形があるが、平原に比べて森などのほうが敵に遭遇しやすく、強い相手が多い。この点から考えると、夜に森を移動するのはかなり危険ということになる。フィールドを移動する際は、気をつけて歩こう。



夕暮れ時は別名「薄暮」で、強力なモンスターが動き始めるときだ。



森の中には平原などよりも危険な敵が数多く潜んでいるのだ。

TOWN&DUNGEON SCREEN

タウン・ダンジョン画面

タウン・ダンジョン画面は、その名の通り、町とダンジョンで表示される画面だ。ゲーム全般を通じてもっとも長時間ふれることになる画面で、イベントなどが数多く発生するにぎやかな画面でもある。操作はシンプルでわかりやすいので、すぐに身につくだろう。

HOW TO SEE

画面の見方

タウン・ダンジョン画面は、おもに街の中とダンジョンとに分けることができる。町には建物が多くあり、お店や民家など、中に

は入れるものも多くある。ダンジョンだけでなく、探せば宝箱が見つかる場合もあるのだ。また、ダンジョン内では敵に遭遇するが、あ

らかじめ敵が姿を現している場合もある。敵に触れてしまうと、そのまま戦闘になってしまう。

町の住人

町に暮らしている住人です。

建物

町の中に建っている建物です。一部の建物は中に入ることができます。

街の中



ダンジョン内



敵

一部の敵はマップ上に見えており、パーティが触れると戦闘に移行します。

宝箱

アイテムが入っている宝箱です。

TOWN GUIDANCE

町では情報収集、装備の充実を!

町では多くの人々が生活しており、HPやTPを回復できる宿屋や、アイテムを売ることができるショップなども充実している。ここで情報を収集したり、装備やアイテムを補充したりして、次の目的地への準備を整えよう。

そのほか、町の中にはアイテムが隠されている。ミニゲームや特殊なイベントが用意されていたりする。冒険を先に進めるだけでなく、たまには町の中をすみずみまで探索するのもいいだろう。



町の中で気になる箇所があったらとにかく調べてみよう。アイテムが何かを発見できるかもしれない。



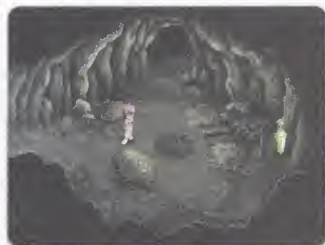
ミニゲームは種類も内容もさまざま。優秀な成績を取れば、「称号」を手に入れることができる。

DUNGEON GUIDANCE

ダンジョンでは敵を倒し、先へ先へと進んでいこう

ダンジョンではフィールドと同様に敵との戦闘が発生するので、相應の注意が必要となる。しかも、フィールド画面のように「どこでもキャンプをしてHPを回復する」ということはできない。町などで十分に準備を整えてからダンジョンへと向かうようにしよう。

なお、ダンジョン内には「キャンプポイント」と呼ばれる場所があり、ここに限ってキャンプをすることができる。これによって、HPを全回復することができるのだ。



これがキャンプポイント。場所は隠れているが、何處でもキャンプをすることはできる。



場所によっては敵が姿を現していることも。敵に触れれば、そのまま戦闘へと突入する。



MAIN MENU

メインメニュー画面

フィールド画面やタウン・ダンジョン画面で△ボタンを押すと表示されるのが、メインメニュー画面だ。この画面には計10種類のコマンドがあり、各コマンドを実行することで、ステータスの確認からセーブまでさまざまなことを行うことができる。

HOW TO SEE

画面の見方

メインメニュー画面の表示は実行するコマンドによって異なるので、ここでは各コマンドの選択前、キャラクターの簡易ステ

ータスが表示されている画面を紹介しよう。ここではキャラクターの基本的なステータスや状態などをチェックすることができる。上段のコ

マンドのうち任意のものにカーソルを合わせて○ボタンを押せば、それぞれのコマンド画面へ切り替わるのだ。

コマンド

さまざまな設定の変更や命令などはコマンドで実行します。

簡易ステータス

キャラクターの現在の状態を表しています。



ガルド

ガルド(エターニアの通貨)を表示します。

プレイタイム

これまでの総プレイ時間です。

エンカウント

敵と遭遇した回数を表示します。

最大ヒット

戦闘中に記録した連続技の最大ヒット数です。

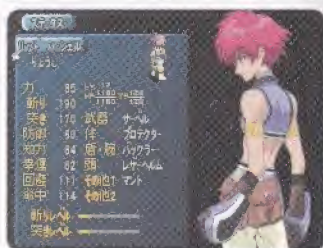
MAIN MENU

選択できるコマンドは全10種類

メインメニュー画面で選択できるコマンドは「術・技」「作戦」「装備」「料理」「カスタム」「アイテム」「隊列」「ステータス」「C.ケイジ」「セーブ」の全10種類。戦闘に直接関わることからプレイ環境の設定まで、それぞれのコマンドの内容はバラエティに富んでいるが、いずれもゲームを進めていくうえで必要不可欠なものである、しっかり理解しておこう。以下に各コマンドの簡単な内容をまとめているので、目を通していただきたい。



料理を食べることでHPなどを回復できる「料理」コマンド。使いこなすことができれば非常に便利だ。



キャラクターの状態を正確に把握するためにも、ときおりステータスを確認しよう。

コマンド名 内容

術・技	戦闘モードの設定や、戦闘中に使用する晶産術や特技に関する設定を行います。
作戦	戦闘中の作戦の設定を行い、各キャラクターに具体的な指示を出すことができます(オートモードのキャラクターのみ)。
装備	それぞれのキャラクターの装備を変更することができます。
料理	必要な食材があれば、覚えていた料理を作ることができます。料理が成功すると、その料理にあわせた効果が表れます。
カスタム	ゲームのプレイ環境を設定できます。画面表示を自分好みに変更したり、戦闘のレベルを変更することなどができます。
アイテム	所持しているアイテムを使用できます。所持しているアイテムの数量や効果を確認することもできます。
隊列	戦闘時のキャラクターの隊列を設定することができます。
ステータス	キャラクターのステータスを確認できます。キャラクターの名前を任意に変更することも可能です。
C.ケイジ	C.ケイジとは「クレール・ケイジ」の略称で、晶産(クレール)に関するコマンドです。詳しくは右ページを参照してください。
セーブ	ゲームのプレイデータをメモリーカードに保存することができます。

キールの戦術指南

C.ケイジについて学ぼう!



メニューの中で少し特殊なのが「C.ケイジ(クレームルケイジ)」というコマンド。これは晶霊(=クレームル)を入れるかご(=ケイジ)のことを表している。クレームルケイジはボク(キール)とメルティの2人がそれぞれ1つずつ

持っており、その中に大晶霊を入れておくことでさまざまな効果を発揮することができるのだ。ここではそのクレームルケイジでできることについて詳しく紹介していく。

なお、このコマンドが使用可能になるのは大晶霊を手に入れたから。ゲーム開始時からいきなり使うことはできないのだ。



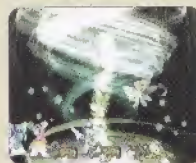
大晶霊の種類は全部で10種類。冒険を進めていけば、徐々に手に入れられるはずだ。

● C.ケイジでできること

「C.ケイジ」のメニューでは「晶霊」「アイテム」「フリンジ」といった3つのコマンドを実行することができる。各コマンドの内容は右のとおりだが、なかでも重要なのが3つめの「フリンジ」だ。以下にその仕組みをまとめているので、しっかりと頭に入れておこう。なお、晶霊には活力という項目があり、戦闘でその晶霊に対応する晶霊術を使うとアップしていく。そして活力が最大でたまると、召喚術という強力な晶霊術が使えるのだ。

晶霊

大晶霊のステータスを確認したり、クレームルケイジに入っている大晶霊を移動させることができる。大晶霊を移動させると、キャラクターが使える晶霊術も移動する。



大晶霊の活力が最大に達すると「召喚術」という強力な晶霊術が使える。

アイテム

アイテムを使って大晶霊の活力をアップさせることができるコマンド。活力がアップしていけばいくほど、晶霊術の詠唱時間が短くなっていくのだ。

フリンジ

晶霊術をあらたに生み出すことができるコマンド。さまざまな大晶霊の組み合わせでフリンジすることで、新しい晶霊術が誕生するのだ。

● フリンジの仕組み

フリンジの操作はいたって簡単。ただ単に「フリンジ」コマンドを実行すれば、新しい晶霊術が発生し、以後その晶霊術が使えるようになる(ただし、条件が整っていないと晶霊術が発生しない場合もある)。フリンジには基本的に以下の3つのパターンがあるので、それぞれの内容を確認しておこう。

なお、どの組み合わせでどの晶霊術が生まれるかについては、136ページに一覧表でまとめている。すべての晶霊術を発生させたいプレイヤーは、忘れずにチェックしておこう。

PATTERN1

単体の大晶霊でフリンジ



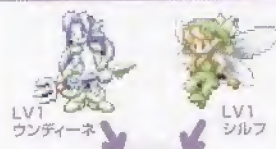
フリンジ

「スプレッド」発生!

単体の大晶霊だけでフリンジするという、いたってシンプルな方法。最初には入れることができる大晶霊「ウンディーネ」をフリンジすると、「スプレッド」という晶霊術が発生するのだ。この方法はほかの大晶霊に関しても有効なので、まずは大晶霊を単体でフリンジしてみよう。

PATTERN2

2つの大晶霊でフリンジ



フリンジ

「ヒール」発生!

それぞれのクレームルケイジに大晶霊を入れ、フリンジするという方法。冒険を進めると途中でさまざまな大晶霊を手で、最大で10種類の大晶霊を扱えるようになる。これらを互いにフリンジすることで、あらたな晶霊術が生み出されていくのだ。新しい大晶霊を手に入れたら、さっそくフリンジしてみよう。

PATTERN3

レベルの高い2つの大晶霊でフリンジ



フリンジ

「アシッドレイン」発生!

「それぞれのクレームルケイジに大晶霊を入れてフリンジする」という点ではパターン2と同一だが、大晶霊自体のレベルが高い場合に晶霊術が発生するというもの。一度フリンジして晶霊術が生まれなくても、晶霊自体のレベルが上がった状態でふたたびフリンジすれば、晶霊術が発生することがあるのだ。

HOW TO SEE

戦闘画面の見方

戦闘画面には、戦況に応じてさまざまなパラメータや情報が表示される。はじめは表示される項目の多さにとまどってしまうかもしれないが、戦闘を有利に進めるためにも、各表示の役割をひとつおぼえておこう。

BATTLE SCREEN

戦闘画面

ここでは戦闘中の画面の見方を説明しよう。戦闘画面にはさまざまな情報が表示されるため、どの項目が何を表しているのか

混乱してしまいがちだ。しかし、どの表示も戦闘の基礎となるものなので、戦闘を有利に進めるためには、各表示の意味をしっかりと理解

しておきたい。特にHPとTPはもっとも重要な項目なので、つねにチェックを欠かさないようにしよう。

隊列の向き

隊列の向きを矢印と文字で表している。Forwardは通常の隊列、ReverseはForwardの逆向きの隊列であることを示す。

HP

キャラクターの体力を表しており、この数値が0になると戦闘不能となる。全員が戦闘不能になると、基本的にゲームオーバーとなる。

TP

テクニカルポイントの量を表している。各キャラクターが持つ特技攻撃（26ページ参照）は、このTPを消費して発動する。

ダメージ&回復

敵に与えたダメージと敵から受けたダメージは白い数字で表示される。緑色の数字は、回復したHP量を表している。

戦闘メニュー

戦闘中に△ボタンを押すと表示される項目で特技やアイテムを使用したり、作戦を変更することができる。戦闘メニューには術・技、号令、作戦、隊列、装備、アイテムの6種類がある。

ヒット数表示

敵に攻撃を連続ヒットさせた数を表示。戦闘終了後、ヒット数に応じたボーナス経験値を得ることができる。

敵の名前

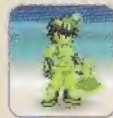
戦っている敵の名前。名前の右にある数字は敵の数を表している。

キャラクターの状態

敵から攻撃を受けると、キャラクターはステータス異常という状態になる場合がある。この状態で敵と戦うと、思わぬ苦戦を強いられることもあ

るので注意が必要だ。なかでも毒と衰弱は、戦闘が終わっても異常状態が続いてしまうような症状。これらの異常は、道具や料理で正常な状態

へ戻ることができる。各状態の特徴と対策を以下に説明するので、これを参考にやっかいなステータス異常を解消してほしい。



毒

一定時間ごとにHPが減少する。戦闘終了後も状態は持続し、移動するごとにHPが減っていくが、HPが0になることはない。「パナシアポトル」で正常な状態に戻る。



麻痺

この状態のときに敵から攻撃を受けると、一撃でビヨリ状態になってしまう。「パナシアポトル」で正常な状態に戻る。麻痺とあるが、実はキャラクターは動けることに注意。



衰弱

一定時間が経過するごとにTPが減少してしまう異常。戦闘終了後も異常状態は続き、移動するごとにTPが減っていく。「パナシアポトル」を使えば正常な状態に戻る。



凍結

一定の間だけ戦闘不能になる。この状態で敵の攻撃を受けると、最大HPの半分ものダメージを受けることがある。「パナシアポトル」で正常な状態に戻る。



ビヨリ

気絶状態になってしまう。道具でこの状態を解消することはできないが、一定時間たてば正常な状態に戻る。ちなみに「ビヨリ」とは頭のヒヨコがビヨビヨしているのが語源だ。



命中率減少

物理攻撃の命中率が下がってしまう。アイテム「ドレインチェック」を装備していれば防げるが、この状態になってしまえば戦闘終了まで正常な状態には戻れない。



抵抗力減少

キャラクターの体が赤く点滅し、防御力が低下してしまう。「ドレインチェック」を装備していれば防げるが、この状態になると戦闘終了まで正常な状態には戻れない。



詠唱時間2倍

キャラクターの体が点滅しているのが目印。この状態で魔法発動までの詠唱時間が通常の2倍になってしまう。「パナシアポトル」で正常な状態に戻る。

戦 闘終了後の画面では、戦闘の結果として数多くの項目が表示される。敵を倒して獲得した経験値やガルド(お金)などに関

するおなじみのものから戦闘の評価や時間のような細かいものまで、いろいろな項目が画面に出るのだ。また、レベルアップやキャラク

ターのパラメータが上昇した場合もこの画面で告知されるので、見逃さないように注意しよう。各表示の意味は以下のとおりだ。

終了画面(その1)

MAX HIT

最大ヒット数を表示し、この数字でボーナス経験値に値が決まる(最大ヒット数とボーナス経験値の関係については29ページ参照)。

EXP

敵を倒して得た経験値。この項目は終了画面(その2)にも表示されるが、こちらはボーナス経験値で変わる前の値を表示している。

晶霊UP

晶霊のレベルが上がったことを表している。

LEVEL UP

獲得した経験値が一定の数値に達した場合に表示され、キャラクターがレベルアップしたことを示す。なお、次のレベルアップまでに必要な経験値は、ステータス画面で確認できる。

GALD

その戦闘で獲得したガルドを表している。ガルドとはエターニア世界での通貨単位だ。

NEW SKILL

キャラクターが新たな特技を修得したことを表す。特技の修得は、斬りレベルと突きレベル(または拳レベルと蹴りレベル)、および特技の使用回数と関連している(27ページ参照)。

SLASH&THRUST UP

リッドの斬り攻撃(SLASH)と突き攻撃(THRUST)の使用回数が一定の数に達し、それぞれの攻撃のレベルが上がったことを表している。ちなみにファラの場合は拳(FIST)、もしくは蹴り(FOOT)になる。

終了画面(その2)

BONUS

最大ヒット数に応じて得られるボーナス経験値を表している。

EXP

敵を倒して得た経験値。終了画面(その1)に示された数値に、ボーナス経験値を足したボーナス経験値を表示している。

TIME

戦闘にかかった時間。これが短くても特典があるわけではないが、敵を素早く倒したいプレイヤーはチェックしておこう。

PTS

戦闘の内容を百点満点の評価で表したもの。敵からダメージを受けず、敵を素早く倒せばそれだけ高い評価を得られる。

AVG

これまでの戦闘の平均タイムを表している。

キールのワンポイント講座



戦闘終了画面では、上で述べた項目のほかに「フリンジで晶霊術が発生します」または「C.ケイジに反応があります」という特殊な表示が出ることもある。これは、戦闘で経験値を

稼ぐことで大晶霊がレベルアップし、それによって新しい晶霊術が生まれる可能性ができた、という合図だ。

ちょっと特殊な画面表示について

「フリンジで晶霊術が発生します」という表示が出た場合、そのままの状態でもフリンジを行えば、17ページのコラムで述べた晶霊術生成ができる。また、「C.ケイジに反応があります」と表示された場合は、大晶霊の組み合わせを変えてフリンジすれば、晶霊術が発生するのだ。

戦闘終了時にこれらの表示が出たら、さっそくフリンジを実行し、新しい晶霊術が発生するかどうかに試してみよう。



戦闘中はもちろんのこと、戦闘終了時の画面にも注意を払っておこう。大切な情報を見落とさないように。

BATTLE MENU

戦闘メニュー

戦闘中に△ボタンを押すと、戦闘メニューが表示される。このメニューでは、装備の変更やアイテムの使用など、さまざまなコマンドを実行できるのだ。ここからは、それらのコマンドについて解説していこう。

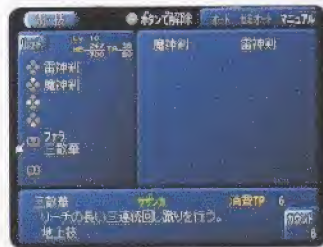
CRAYMEL ARTS & TRICK

術・技

このメニューでは、特技や戦闘モード(24ページ参照)の変更が可能だ。また、キャラクターの特技をコマンドに登録することができるほか、L2またはR2ボタンにほかのキャラクターの特技攻撃をショートカットで設定することもできる。ここで特技の登録をしておかないと、戦闘中に特技を使うことができないので注意しよう。このように術・技メニューは戦闘に深く関係しているので、各設定の役割をしっかりと把握しておこう。



術・技メニューで特技を登録しておけば、戦闘で使えるようになる。新たな技を覚えたら要チェック！



さらにショートカットに設定すれば、ほかのキャラクターの特技までも好きなときに使用できるのだ。

COMMAND

号令

号令はオート設定のキャラクターへ戦いの指示を出すもので、号令メニューではその指示内容を変更することができる。たとえば、「TPをきにするな」という号令を出す、ほかのキャラクターたちはTPの消費を気にせず、特技を積極的に使う戦い方になるのだ。各号令の内容は選択画面の画面下に説明が出るので、そちらを参考してほしい。なお、号令の入手方法については下にまとめている。



号令はキャラクターの戦い方を決めるメニューだ。状況をしっかり把握して、最適な号令を出そう。



新しい号令はフィールド上で入手することができる。さまざまな種類があるので、集めてみよう。

号令一覧

- | | | |
|-----------|-------------|-------------|
| ●TPをきにするな | ●てきをむかえうて | ●うしろのてきをねらえ |
| ●TPをつかうな | ●しゅうちゅうこうげき | ●とつげきしろ |
| ●まもりをかためろ | ●まえのてきをねらえ | ●こまかいわざをつかえ |

キールのワンポイント講座



号令はフィールド上で手に入れることができる。その入手場所はあらかじめ決まっており、それぞれの場所の人に教えてもらえるのだ。入手場所はインフェリアだけではなくセレスティア

フィールドで号令を入手しよう

にもあるので、すべての号令を探すのはかなり大変。そこで、号令の入手場所をすべて紹介しよう。マップ上での座標を知ることができるアイテム「ジービーエス」を持っていれば、より簡単に見つけることができるだろう。

号令	入手場所(GPS)
てきをむかえうて	レグルス道場・南(24,132)
しゅうちゅうこうげき	モルルの村・北(114,144)
まえのてきをねらえ	シャンパール・北西の島(162,45)
うしろのてきをねらえ	ファロス教会・北東(100,100)
とつげきしろ	ルイシカの町・北西(81,38)
こまかいわざをつかえ	?????(130,118)

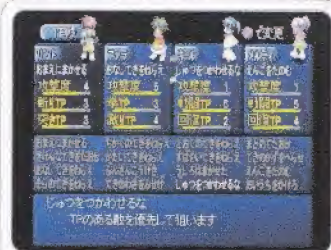
OPERATIONS

作戦

作戦は、オート設定のキャラクターの攻撃頻度を設定できる作戦バーと、狙う敵の優先順位を変更できる作戦ターゲットに分かれている。作戦バーとは、オート設定にしたキャラクターの攻撃頻度を調節するメニューのこと。ファラを例にとってみると「攻撃度」と「戦TP」、「蹴りTP」があり、5段階でそれぞれの使用頻度を変更することができるのだ。攻撃度とは通常攻撃を行う頻度を表し、～TPは特殊技を使う頻度を表している。この数字が大

きいほど頻度は高く、逆に数字が小さくなるとその行動は控えめになるのだ。

作戦ターゲットでは、攻撃目標となる敵の優先順位を16パターンの中から設定することができる。例えば「そらのてきをねらえ」という作戦ターゲットの場合、設定されたキャラクターは空中の敵を優先的に攻撃するようになるのだ。各作戦ターゲットは選択時に説明が表示されるので、これを読んで敵の種類に合わせたものを設定しよう。



敵の種類によって、そのつど作戦を変えていこう。役割分担が必要になるボス戦では、特に重要になるだろう。

作戦
ターゲット
一覧

- | | | |
|-------------|-------------|------------|
| ●おまえにまかせろ | ●ぶんさんこうげき | ●まとめてたおせ |
| ●きけんなてきをたおせ | ●てきのわざをふせげ | ●てきのかすをへらせ |
| ●おなじてきをねらえ | ●とおくのてきをねらえ | ●えんごをたのむ |
| ●そらのてきをねらえ | ●すばやいてきをねらえ | ●おいうちをかけろ |
| ●ちかくのてきをねらえ | ●うしろはまかせた | |
| ●かたいてきをねらえ | ●じゅつをつかわせるな | |

キールの
ワンポイント
講座

作戦メニューはこう使え!

● 作戦バーについて

作戦バーでキャラクターの戦い方を設定する前に、まず各キャラクターの攻撃手段を理解しておくことが重要だ。例えば、リッドやファラのように敵に接近して攻撃するキャラクターは、作戦バーを高めめに設定しておきたい。なぜなら、作戦バーが低いと、敵に接近せずその場にとどまってしまうからだ。遠距離から有効な攻撃を持っているならともかく、このような接近戦型のキャラクターを敵から遠ざけてもまったくいいことはない。

反対にキールやメルディなどのメインの攻撃手段が晶霊術というキャラクターは、攻撃度を低くし、なるべく敵から遠ざけて安全に晶霊術を詠唱させるようにしよう。

また、戦闘TPも各キャラクターの攻撃手段を考慮して設定しよう。特に、晶霊術が得意なキャラクターの戦闘TPを低く設定してしまうと、たとえ攻撃度が高くてもほとんど行動しなくなってしまうので、注意が必要だ。



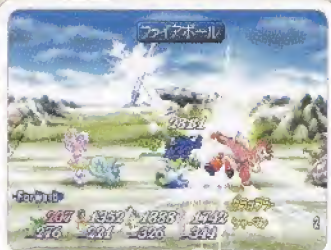
晶霊術が攻撃のメインになるキャラクターは、攻撃度を低く、戦闘TPを高めめに設定するのがオススメだ。

● 作戦ターゲットについて

この設定はあくまで攻撃する敵の優先順位を定めるだけなので、プレイヤーの好みで決めてもOK。しかし、16種類ものパターンが用意されているので、キャラクターの思考を非常に細かく設定できるのだ。具体的な例として、敵に挟み撃ちにされた場合は「うしろはまかせた」や「ぶんさんこうげき」に変更したり、手強い敵には「おなじてきをねらえ」や「えんごをたのむ」でプレイヤーキャラクターの援護にまわすなど、状況に応じ

て作戦ターゲットのパターンを変更していけば、戦闘をより楽に進めることができるのだ。

ほかにも、各キャラクターの攻撃手段に合わせて、作戦ターゲットを変えるという手もある。攻撃範囲の広い晶霊術を効果的に使いたいのであれば「まとめてたおせ」の作戦で敵の密集している場所へ攻撃させる……というのも有効だ。このように、自分なりに立てた戦略に沿うようにしてキャラクターの行動パターンを設定しよう。



状況にあわせて各キャラクターの行動パターンを変更していけば、ばく然と敵より有利に戦闘を進められるぞ。

ポイント

- 接近して攻撃するキャラクターは作戦バーを高めめに設定しよう
- 晶霊術が得意なキャラクターは攻撃度を低く、戦闘TPを高く設定しよう
- 作戦ターゲットは戦況に応じて細かく変更しよう

THE RANKS

隊 列コマンドは、隊列の登録や変更を行う「設定」と、キャラクターの並び順を変える「入れかえ」で構成されている。

設定コマンドはキャラクターの並びを自由に変更することができ、最大3つの隊列を登録しておくことが可能だ。ここで設定した隊列が、そのまま戦闘でのキャラクター配置となる。ちなみに、オート設定のキャラクターは隊列を維持しようとする性質がある。例えば、ファラー・リッドという順番で隊列が設定されていた場合

隊 列

に、リッドがファラの前に出ると、ファラは隊列を維持しようとしてリッドの前まで移動するのだ。

入れかえコマンドでは、キャラクターの並び順を入れ替えることができる。キャラクターの並び順はステータス画面でも確認することが可能で、戦闘に参加することができるのは左から4人までのキャラクターとなる。またプレイヤーが操作するのは、並び順でいちばん左端のキャラクターだ。



EQUIPMENT

装 備コマンドでは、武器や防具といったキャラクターの装備を変更することができる。操作や変更の手順は、メインメニューの装備コマンドと同様だ。

各キャラクターにその時点での最高の装備をさせているならば、戦闘中に装備を変える必要はあまりないかもしれない。ただし、敵の属性によっては装備を変更することも考えておこう。属性についての詳しい説明は27ページで行うが、武器の属性と敵の防御属性の相性によっては敵に与えるダメージが通常より下がってしまうことがあるのだ。「普段とくらべて与えるダメージが少ないような……」と感じたら、すぐに武器を変更してダメージを確認しよう。また、敵の攻撃属性がわかっているならば、同じ属性を持つ防具を装備して受けるダメージを軽減することもできるぞ。このように、敵の属性や攻撃手段などがわかってくると、装備コマンドはとても役に立つのだ。

装 備



ITEM

ア イテムコマンドでは、戦闘中にアイテムを使うことができる。ただし、どんなアイテムでも戦闘中に使えるわけではなく、大きく分けて「アップレグミ」など味方のステータスを回復させるアイテムと「スペクタクルズ」のように敵に対して使うアイテム、そして戦闘中のダメージを半分にする「オールディバイド」などの3種類、計15種類が対象だ。

アイテムコマンドの実行にあたって注意しておきたいのが、どのキャラクターにアイテムを

アイテム

使わせるかということ。というのも、特技などの動作中のキャラクターにアイテムの使用命令を出しても、その動作が終わるまでは次の行動に移れないのだ。そのため、素早くアイテムを使いたい場合は、何も行動していないキャラクターに使わせるようにしよう。また、アイテムを使ったキャラクターは、しばらくの間アイテム使用ポーズを取ってしまう。このポーズの間はアイテムメニューを使うことができないので、注意が必要だ。



キールの ワンポイント 講座



味方キャラクターの攻撃方法を大別すると、敵に接近して攻撃する「直接攻撃タイプ」と遠距離から晶霊術などで攻撃を仕掛ける「間接攻撃タイプ」の2種類に分けられる。複数の敵

隊列について

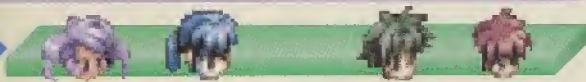
れてしまうので非常に危険だ。このような事態を避けるためには、間接攻撃タイプのキャラクターを敵から遠ざけるよう、隊列コマンドでしっかりと設定しておくことが重要になる。以下で具体的な隊列例を3つほど紹介するので、実際に戦闘で役立ててみよう。

なお、戦闘における隊列は以下に紹介しているものだけではない。プレイヤー自身が何度も戦闘を重ね、一番使いやすい隊列を模索していくのもいいだろう。



● バランス型

隊列例1



この陣形の特徴は、各キャラクターの攻撃手段に偏らずに互角で戦わせるといったもの。そのため、攻撃のバランスが良く、たいていの敵にはこの陣形に対応できるのだ。晶霊術で攻撃する間接攻撃タイプの2人を敵から遠ざけるために最後尾に配置し、直接攻撃タイプの2人が前線で敵を倒せるまで攻撃していく。後方2人は、前線

に飛び出してこないように作戦バーの攻撃度を1に設定しておこう。逆に前線の2人は各作戦バーを4か5に設定しておき、ガンガン攻撃させるのだ。

やっかいなのは上空の敵。というのも、空を飛んで後方のキャラクターに狙いを定めてくる場合があるからだ。これには作戦ターゲット「それのてきをねえ」で上空の敵を優先的に倒そう。



● 対はさみうち型

隊列例2



戦闘では必ずしも敵と正面から戦うとは限らない。敵の正面と後ろから出現して挟撃されることもよくあることだ。そんな場合に役に立つのが、この対はさみうち型の隊列だ。この隊列では、防御力の低い間接攻撃タイプ2人を間接攻撃タイプの2人が包み込むような形に配置すれば両端から敵が追ってきてても、

外側の2人に守られて中の2人は安全に晶霊術を使うことができるのだ。ただし、プレイヤーキャラクターが直接攻撃タイプである場合、もう片方の直接攻撃タイプに「うしろはまかせた」という作戦ターゲットや号令の「うしろのてきをねえ」を設定しておかないと、隊列が崩れてしまうことがあるので注意しよう。



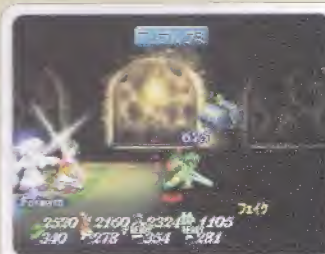
● 防御重視型

隊列例3



間接攻撃タイプが1人で前線の敵を受け持ち、後方の3人が晶霊術や回復系の特技でフォローする。これが「防御重視型」隊列だ。この隊列は戦闘中に重点を置いているため、複数の敵が出現するザコ戦ではあまり効果がなく、ボス戦のような難関と戦うのに適している。この隊列の重要なポイントは、プレイヤーキャラクターを敵と

直接戦う最前線のキャラクターにしておくこと。なぜなら、最前線のキャラクターがオート設定にすると、いくら号令や作戦で間接的に操作できるとはいえ、思い通りに動かせず敵に倒されてしまう危険があるからだ。したがって、後方のキャラクターをオートにして晶霊術やアイテムを使わせ、プレイヤーは前線のキャラクターを操作しよう。



ミンツ大学光晶霊学部学士
キールのまとも

隊列だけ変更したって、作戦や号令、術・技の設定によっては、キャラクターたちが自ら隊列を崩すような行動を取ることもあるんだ。それでは隊列の意味がないんだよ。つまり、隊列のコンセプトに沿うように作戦や号令をそれに伴った設定にすることも同じくらい大事な事なんだ。これがぼくの理論だ。わかったかな？

BATTLE MODE

戦闘モード

戦闘モードとはキャラクターの操作形態のことで、これによってキャラクターの操作方法が異なってくる。ここでは各モードについて詳しく解説するので、それぞれの特徴をしっかりと把握しておこう。

ABOUT BATTLE MODE

戦闘モードについて

まず、戦闘モードにはオート、セミオート、マニュアルの3種類がある。戦闘モードを切り替えるには、戦闘中にSELECTボタンを押すか（プレイヤーキャラクターのみ）、術・技メニューで設定することによって変更が可能だ。各モードの違いは、キャラクターの操作方法と動作で、オート→セミオート→マニュアルの順で行動の自由度が高くなっていく。細かい違いについては以下で詳しく解説しよう。

戦闘モードの行動一覧

モード	通常攻撃	防御	ジャンプ(↑)	特技
オート	×	×	×	×
セミオート	○	○*	×	○
マニュアル	○	○	○	○

*操作はできるが、自動的に敵の攻撃を防御します(※でも可)。注意・表にない行動は、すべてのモードに共通して操作できます。

○ オート

オートは、キャラクターの思考にまかせて自動的に行動させるモードだ。プレイヤーが操作しなくてもキャラクターは勝手に動くので、楽に戦闘を進めることができる。しかも、敵からの攻撃を自動的に防御するので、そう簡単に倒されてしまうこともない。その反面、コンピュータまかせで行動するため状況にうまく対応できず、ときにはピンチを招く行動

を取ってしまうこともありうる。結局のところ、オートモードは完全に信頼できるわけではなく、ボス戦のように的確な操作を要求されるような戦闘ではあまりオススメできない。

オートモードの利点&欠点

- プレイヤーが操作する必要がない
- 敵の攻撃を自動的に防御する
- ×思い通りに行動しない



○ セミオート

セミオートモードでは、オートと違い攻撃の動作が操作できる。ただし防御はオートと同様、自動的に敵の攻撃をガードしてくれるので、プレイヤーは攻撃に集中しやすい。そのうえ●ボタンを押せばキャラクターが自動的に敵へ接近して攻撃してくれるので、非常にお手軽なのだ。ただし攻撃が終わると元の場所にダッシュで戻ってしまうので、敵に攻撃を

集中してたたみ込む、ということではできない。

攻撃や防御といった動作はややオートに近いため、戦闘は苦手だけど……という人や戦闘をお手軽に進めたい人に最適だ。

セミオートモードの利点&欠点

- プレイヤー自身でほぼ自由に操作できる
- 敵の攻撃を自動的に防御する
- ×連続技が狙いにくい



○ マニュアル

マニュアルモードは、すべての動作をプレイヤーの操作だけで実行する、マニュアルなモードだ。オートやセミオートと違ってキャラクターは勝手に動かないので、敵に接近して攻撃したり、敵の攻撃を防御する、といったこともすべてプレイヤー自身の手で行わなければならない。こうして見ると悪い点ばかりが目立つが、攻撃の際に敵との間合いを微調

整できるのはこのモードの利点だ。

動作の幅が広がったことで、プレイヤーの負担も増えてしまうが、戦闘での自由度の高さを追求したいのならこのモードを選択しよう。

マニュアルモードの利点&欠点

- 攻撃時に細かい間合い調整が可能
- 方向キー↑でジャンプ操作が可能
- ×敵の攻撃を自動的に防御しない



ATTACK 攻撃について

攻撃は、敵にダメージを与える手段として戦闘では不可欠な要素だ。そのため、攻撃の種類やそれぞれの性質をきちんと理解しておく必要がある。ここからは、さまざまな攻撃の種類を紹介していこう。

NORMAL ATTACK

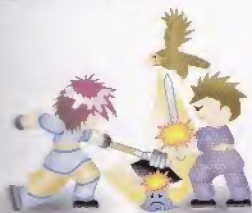
通常攻撃

通常攻撃は方向キーと○ボタンとの組み合わせで出せる、もっとも基本的な攻撃手段だ(ここではリッドを操作しているものとする)。通常攻撃は大別して、斬り攻撃、突き攻撃、上空攻撃の3種類に分けることができる。各攻撃の性質はそれぞれまったく異なるため、敵や敵のタイプ、さらには装備している武器によって使い分けるようにしよう。以下で3種類の通常攻撃を説明していくので、各攻撃の違いをしっかりと把握しておこう。

○斬り攻撃

○ボタン

斬り攻撃は○ボタンを押すだけで簡単に出来るうえ、攻撃範囲も広いので、3種類の通常攻撃の中ではいちばん使用頻度が高く、メインとなる攻撃だ。また、この攻撃の攻撃範囲は前面を広くカバーするので、普通の敵はもちろん、「スライム」のような地をほうほうの敵に対しても効果が高い。ただしリーチはかなり短いため、敵と密着するような距離まで接近するか、歩きながら攻撃を出してリーチの短さを少しでも補おう。



攻撃は全面を広くカバーする基本的な攻撃。リーチが短いため、歩きながら出して範囲を補おう。

○突き攻撃 方向キー↓+○ボタン

突き攻撃は手に持った武器を前に突き出すので、リーチが非常に長いのが特徴だ。特に槍や矛などの長い武器を装備すると、突き攻撃のリーチを最大限に活かすことができる。しかし、いかんせん突きという攻撃の性質上、上下の攻撃範囲はかなり狭めだ。そのため、浮いている敵や地上をほうほうの敵などに攻撃が当たらないこともしばしばある。突き攻撃はその長いリーチを活かし、敵の攻撃が届かない間合いから使っていこう。



槍系の武器を装備すれば、かなり遠い距離から敵に攻撃をヒットさせることができる。ただし攻撃範囲は狭い。

○上空攻撃 方向キー↑+○ボタン

上空攻撃は名前のとおり上空の敵を攻撃するもので、空中の敵に対して効果が高い。空を飛ぶ敵には斬り攻撃や突き攻撃が当たらないため、上空攻撃はこのような敵との戦闘で重宝する。さらに、攻撃判定は前方にもあるので、空中だけでなく地上にいる敵にもヒットさせることができるという、なかなか使い勝手のいい攻撃なのだ。さすがに地上をほうほうの敵には当たらないので、敵の種類によって攻撃を使い分けよう。



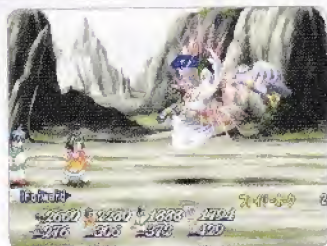
空を飛ぶ敵に対してだけでなく、地上の敵にも有効な攻撃手段。ただし、敵の体格によってはヒットしない。

JUMP ATTACK

ジャンプ攻撃とは、名前のとおりジャンプしながら出す攻撃のこと。ジャンプ斬りとジャンプ突きの2種類がある。ジャンプ中に攻撃を出すうえ、通常攻撃よりも威力が少しだけ大きいので、上空攻撃では届かないような高い位置にいる敵と戦うときには、このジャンプ攻撃がオススメ。ジャンプ斬りは横方向、ジャンプ突きは下方向に強い、というように攻撃範囲がそれぞれ異なるため、敵の体格によって使い分けていこう。

ジャンプ攻撃

ジャンプ斬り ジャンプ中に○ボタン、または(ダッシュ中に)○ボタン
ジャンプ突き ジャンプ中に↓+○ボタン、または↓+○(ダッシュ中に)○ボタン



ジャンプ斬りは、斬り攻撃をジャンプ中に出すというからかなで、高い位置の敵にも手が届く。



ジャンプ突きは下に向けて攻撃を出すので、地上の敵にも簡単に当てるのが特徴だ。

SPECIAL ATTACK

特技攻撃

×ボタン、または方向キー+×ボタン

特技攻撃はTPを消費することによって使うことができる、特殊な能力のことだ。特技攻撃の数は非常に豊富で、中には毒などのステータス異常を取り除くような、いわゆる防御系のものもあるが、ほとんどは敵にダメージを与える攻撃系のものである。その威力は特技によって異なるが、どれも戦闘では主力となるものばかりだ。特技攻撃には特技と晶霊術という2つの種類があるので、それぞれの特徴について、詳しく説明しよう。



特技攻撃は各キャラクターごとに異なっている。キールとマルティナは晶霊術が特技攻撃になるのだ。



特技はTPを消費してしまいがち、その分強力な攻撃を出ることができる。写真はリッドの「風神雷剣」だ。

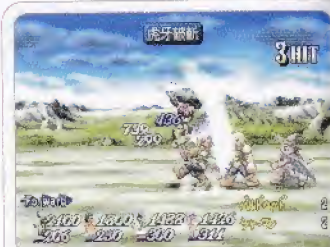
○ 特技

特技とは、そのキャラクターが持つ得意な攻撃をパワーアップさせた能力のようなもの。リッドなら、装備している武器から衝撃波を出したり、といった攻撃なのだ。

攻撃系の特技は、そのキャラクターの攻撃手段によって2つの種類に分けられる。例えばリッドの場合、特技は斬り系と突き系に分かれており、突き系ならば「突いた剣に電撃を落とす」というように攻撃内容もそれにともなったものになっているのだ。また、キャラクターに

よっては攻撃だけでなく、味方の体力を回復するような防御的な特技もある。

このように見てみると特技は非常に強力な攻撃なのだが、最初からすべての特技を使えるわけではない。というのも実は、新しい特技を修得するためには戦闘回数をこなすという条件が必要なのだ。このため、戦闘では特技を出し惜しみせずにどんどん使っていくことが、新しい特技を修得するための近道となる(詳しくは右ページ参照)。



新たな特技を覚えるにつれ、戦闘は楽になる。特技を修得するためにも、ガンガン技を使っていこう。

○ 晶霊術

晶霊術とは、C.ケイジに入れてある大晶霊の力を借りて発動させる攻撃手段で、下級→中級→上級→召喚術の順で強力になっていく。基本的には敵にダメージを与える攻撃系の晶霊術が大半を占めるのだが、中には戦闘の間ずっと効果をおよぼす潜在晶霊術や、味方のステータスを回復させる、というように防御的な効果を持った晶霊術もある。晶霊術は通常攻撃や特技と違って、対象との距離に関わらず効果が届くという共通の特徴が

あるので、敵の攻撃が届かない位置から安全に攻撃を仕掛けることができるのだ。

ただし、晶霊術を使う際にキャラクターは一緒に詠唱行動を取ってしまうので、発動までにやや時間がかかってしまうのが難点だ。詠唱時間の長さは晶霊術によって異なるが、中には詠唱時間が非常に長いものもあるので、使うときには敵の攻撃にジャマされないように注意しよう。戦闘ではなるべく晶霊術を唱えるキャラクターをフォローしてあげよう。



詠唱行動をはさむため、発動するまでに時間がかかってしまうのが難。安全に使えるように敵との距離を開けよう。

キールのワンポイント講座



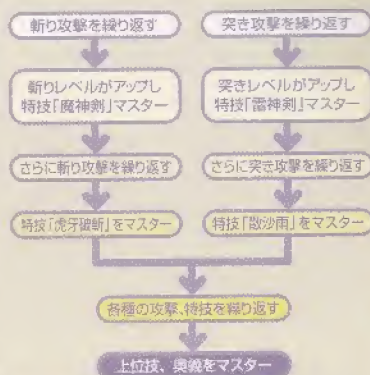
特技は、特技→上位技→奥義の順で攻撃が強力になっていく。ただし、どれも特技の一部であることに変わりはないので、この順番を頭に入れておく程度でOKだ。

ステータス画面で見ることができる「斬りレベル」や「突きレベル」といったものは、戦闘で斬り攻撃や突き攻撃を使うことにより、その攻撃に設定したパラメータが上がっていく。このパラメータが一定値に達すると、新たな特技を修得できるのだ。例えばリッドの特技「魔神剣」を修得するには、斬りレベル2と突きレベル1が必要、という仕組みになっている。斬りレベルや突きレベルが上がった場合には、戦闘終了時に「SLASH

上位技、奥義の修得について

UP」や「THRUST UP」といった表示が出るのでチェックしておこう。

また、修得した特技を繰り返し使うことにより、より強力な上位技を覚えていく。上位技を修得するには、斬り／突きレベルのほか、特技の使用回数も一定の数だけ必要になるのだ。さらに、上位技同士を組み合わせさせた特技である「奥義」を修得するのにも同じような条件が当てはまる。もう少しで修得できそうな特技は術・技画面に青い文字で表示され、その特技の説明を見ることができると、これを見れば、その特技を修得するために必要な条件もある程度は想像がつくはず。あとは特技をひたすら繰り返し、新たな特技を覚えていこう。



新たな特技を修得するには、ひたすら攻撃を繰り返し、斬り／突きレベルを上げていこう。

武器の特性について

武器のパラメータの「斬り」と「突き」は、武器によって両者のバランスが異なっていることがある。例えば、斧系の武器は突きパラメータよりも斬りパラメータのほうが高く、逆に槍系の武器は斬りよりも突きパラメータのほうが高い、というようになっているのだ。このことを踏まえて武器ごとに斬り攻撃と突き攻撃を使い分ければ、効率よくダメージを与えることができる。新たな武器を装備する場合は、斬り／突きパラメータをチェックしておき、斬りと突きのどちらをメインに使うかをよく考えるようにしよう。



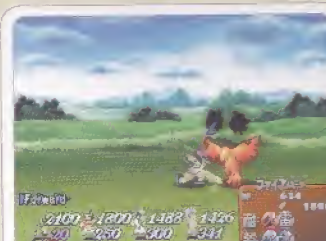
例えば、槍系の武器で斬り攻撃をすると、斬り攻撃のパラメータが低いのでダメージはやや低めになる。



槍ならば突き攻撃、というように武器に適した攻撃ならば、与えるダメージもそれとともなって断然アップするのだ。

属性について

一部の武器や防具には、属性がついているものもある。この属性が敵の防御属性と同じだと、攻撃した場合に通常よりもダメージが低くなってしまうことがあるのだ。こんなときには、属性の違う武器に持ちかえて戦おう。「スペクタクルズ」を使えば確実だが、敵の防御属性がわからない場合はこまめにええ無属性の武器でOKだ。このことに基づかないと、戦いが長引いてしまいザコ敵相手に苦戦することもある。敵に与えるダメージはつねにチェックしておき、通常よりもダメージが下がっていたら属性を確認してみよう。



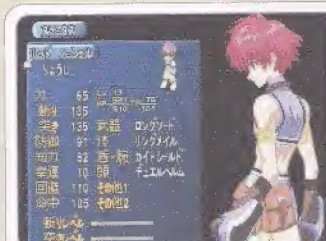
敵の防御属性が火の場合、火属性の武器で攻撃してもほとんどダメージを与えられないのだ。



逆に、敵の苦手な属性を持つ武器で攻撃すれば、通常よりも与えるダメージは大きくなるぞ。

斬りレベルと突きレベル

上で説明した特技の修得でも少しふれたが、斬り／突きレベルはステータス画面で確認することができる。しかし、この画面ではこれらのパラメータがバーで表示されているので、正確な数値が読みとつはつきりしないのだ。しかし、斬り／突きレベルの上限は30と決まっているため、このバーを30分割した目盛りを1レベルの目安にすれば、おおまかにはわかるはず。こうすれば、次の特技を修得するまでに斬り／突きレベルがどれくらい必要なのかを割り出せるようになるのだ。



ステータス画面で斬り／突きレベルを確認する。正確に知りたければ、定規で測ってみるという手もあり。



次の特技修得までに必要な斬り／突きレベルがわかったら、戦闘でその攻撃を重点的に使おう。



TECHNIQUE テクニック

ここでは戦闘の応用テクニック、連続技について解説しよう。連続技を狙うということは、戦闘を有利に進められるだけでなく、早期レベルアップへの近道でもあるのだ。また、連続技を狙うことで、戦闘自体をもっと楽しめるようになるだろう。

WHY COMBINATION TECHNIQUE

戦闘中の最大ヒット数に応じて、ボーナス経験値が設定されているのは前にも説明したとおり。最大ヒット数を伸ばしていけば、それに応じてボーナス経験値も飛躍的に上がっていくのだ。このことを意識するのは、その結果はキャラクターのレベルに大きく影響する。そして最大ヒット数を増やすには、連続技を決めることが重要になるのだ。

なぜ連続技を狙うのか？

また、連続技のメリットはボーナス経験値をたくさん得るというだけではない。連続技とは敵に攻撃をヒットさせ続けるということなので、結局のところ敵から攻撃を受けずに安全に倒せるということにつながるのだ。

このように、連続技を決めれば戦いを有利に進められるうえに早いレベルアップにつながるの、たいへん重要だ。



TRICK PATTERN

攻撃を連携させて連続で敵に当てることで、ヒット数表示がつながって連続技が成立する。つまり、「攻撃を連携さ

つなぎのパターン

せる」ということは連続技とはほぼ同じ意味なのだ。攻撃を連携させるパターンはあらかじめ決まっているので、どのような攻撃がどんな攻

撃に連携できるのか、代表的なパターンを3つ取り上げて紹介していこう。ここを読めば、キミもすぐに連続技ができるようになるだろう。

● パターン ①

通常攻撃はどんな組み合わせでも連携させることができる。例えば、斬り攻撃から突き攻撃、または突き攻撃→斬り攻撃、突き攻撃→上空攻撃という連携もできるのだ。もっとも簡単なのは斬り攻撃→斬り攻撃の連携で、操作は○ボタンを連打するだけでいい。ほかの連携はそれぞれ方向キーとの組み合わせがあるので操作が少し複雑になってしまうが、練習して確実に出せるようになれば、どんな体格の敵にも対応できる。

通常攻撃 → 通常攻撃



通常攻撃の連携は基本中の基本だ。まずは○ボタンを押して、斬り攻撃を出そう。



斬り攻撃を出したら、すかさず○ボタンを押して攻撃を連携させる。これで連続技の完成だ！

● パターン ②

これは通常攻撃から特技攻撃をつなぐ連携パターン。○ボタンを押して通常攻撃を出したあと、すぐさま△ボタンを押して特技攻撃を連続でつなげよう。ただし、晶霊術に代表されるような、あまりにも出るのが遅い攻撃だったりすると、連携させたのにもかかわらず連続ヒットしないことがあるので要注意だ。なお、特技攻撃によって連携させるタイミングが異なるので多少の練習が必要だが、はじめのうちは△ボタン連打でもOKだ。

通常攻撃 → 特技攻撃



通常攻撃から特技攻撃に連携させることが可能だ。まずは通常攻撃をヒットさせよう。



通常攻撃がヒットしたのを確認したら、素早く△ボタンを押してあらかじめ登録しておいた特技攻撃を出すのだ。

パターン③

このパターンは特技から奥義へと連携させるもの。操作は通常技→特技の連携パターンと同じ原理で、特技を出したら素早く次に連携させる奥義の入力をすればOKだ。なる、特技から特技へ連携させるのは少し特殊なパターンで、ファラの場合に限定されてしまう。ファラの特技の説明を見ると、「〜技に繋ぐことが可能」というような特技がいくつかある。この説明を読めば、各特技の連携ルートがのぞくと見えてくるはずだ。

特技 → 特技 または 特技 → 奥義



特技の説明を見て連携ルートを探してみよう。例えば、「常底破」は対空技へ繋ぐことができるという説明がある。



対空技の1つに「臥竜空破」があるので、常底破から連携できるはず。このようにして連携ルートを探すのだ。

CONSECUTIVE TRICK

連続技のコツ

連続技を成功させるのもっとも重要なポイントは、いうまでもなく攻撃を連続させて敵に連続ヒットさせることだ。しかし、連続技をただ繰り返すよりも、ちょっとした工夫

次第で連続技を格段に決めやすくすることができる。ここでは、そんな連続技を決めるためのコツを3つほど紹介しよう。「連続技がうまく決まらないんだけど、どうしたらいいの?」

というプレイヤーは、以下の3つをさっそくチェックしておこう。これで連続技の成功率がアップすること間違いナシだ。

画面端に追いつめろ!

敵に連続で攻撃をヒットさせると、徐々に敵との距離が開いてしまう。これは攻撃をヒットさせると敵が後ろにのけぞり、その結果、距離が離れてしまうというわけなのだ。敵との距離が開くと、リーチの短い攻撃は当たりにくくなってしまふ。これを防ぐには、敵を画面端に追いつめてしまえばいい。というのも、この状態ならいくら攻撃を当てようと思えばそれ以上後ろにさがることはないからだ。この状況にしまえば、連続技を格段に決めやすくなるぞ。



キャラクター同士で敵を挟んでしまえば、敵を画面端に追いつめると同じ効果がある。

武器の選択

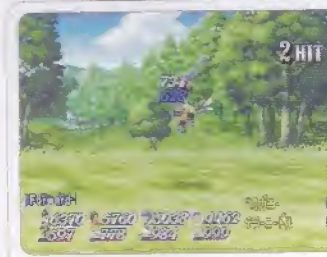
いくら連続で攻撃を繰り出しても、敵に防御されてしまえばヒット数表示は途切れてしまう。そこで、装備している武器の命中率达到してみよう。命中率は、武器ごとに違いがある。例えば斧系の武器は命中率が低く、逆に短剣系の武器は命中率が非常に優れているといった具合だ。命中率の高い武器はたいてい攻撃力が低いので、敵を倒すのに時間がかかってしまうが、敵を倒すのに時間がかかればその分だけ攻撃の手数が多くなり、最大ヒット数を増やせるということにつながる。



敵に防御されてしまえば、せっかくの連続技も無意味だ。連続技を狙うときには、武器の命中率にも気を配ろう。

敵の体格に注意

ゲームには体格の小さなものから大きなものまで、さまざまな敵が出現する。体格の小さい敵には当然ながら攻撃をヒットさせにくく、その分、連続技を決めるのが難しくなってしまうのだ。かといって、あまりにも体格の大きい敵はかえってやりにくい。というのも、このタイプの敵は体重が極端に重いせいだ。敵を空中に浮かせる攻撃をヒットさせても決して空中に浮くことはないからだ。結局、連続技に通した体格は、小さすぎず大きすぎずといったところが理想になるのだ。



あまりにも体格が極端だと、連続技を決めるのは難しい。小さいのはもちろん、大きすぎるのも考えものなのだ。

キールのワンポイント講座



最大ヒット数に応じたボーナス経験値の量は決まっている。例えば最大ヒット数が4の場合、ボーナス経験値は13、最大ヒット数が100にもなると、ボーナス経験値は5101にまではね上がる。最大ヒット数によるボーナス経験値は、下の式で求めることができるぞ。ちなみに、ヒ

最大ヒット数と経験値の関係について

ット数の上限は399HITで、このときのボーナス経験値はなんと80000だ。

nを最大ヒット数とする、ボーナス経験値は

$$\frac{n \times n}{2} + n + 1$$

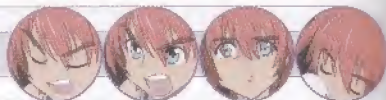
(小数点以下切り捨て)で求められる。

最大 ヒット数	ボーナス 経験値	最大 ヒット数	ボーナス 経験値	最大 ヒット数	ボーナス 経験値
2	5	12	85	22	265
3	8	13	98	23	288
4	13	14	113	24	313
5	18	15	128	25	338
6	25	16	145	26	365
7	32	17	162	27	392
8	41	18	181	28	421
9	50	19	200	29	450
10	61	20	221	30	481
11	72	21	242	31	512

TRICK PATTERN 連続技

ここからはリッドとファラの2人のキャラクターを取り上げて、通常攻撃の連携ルートや具体的な連続技などを紹介していく。また、他人数で協力しての連続技も解説するので、連続技を極めたいならばぜひとも目を通しておう。

RID リッド 3段攻撃から特技へつなげ



リッドは、通常攻撃を3回まで連携させることができるため、通常攻撃3回→特技というパターンで連続技を構成するのが簡単で手軽。連携させる特技は、なるべくヒット数の多いものを使おう。リッドは「散沙雨」などの多段ヒットする突き系の特技を多く持つため、これらの特技を使えばヒット数を簡単に伸ばせる。手取り早く経験値を稼ごうのなら、突き系の特技を修得するために、突きレベルを重点的に上げていくのがオススメだ。



リッドは通常攻撃の連携パターンが多いので、連続技のパリエーションは豊富だ。



「散沙雨」といった多段ヒット系の特技ならば、それだけでけっこうなヒット数を出せるだろう。

通常攻撃の連携ルート

リッドの通常攻撃の連携ルートは下図のとおりで、あらかじめ決まっている。通常攻撃を2回連携させるのとは違い、すべての攻撃に連携できるわけではないのだ。連携の操作はそれぞれの攻撃を順に入力してい

くというもの。ただし、連携のタイミングは各攻撃ごとに異なるので、はじめのうちはボタン連打で出して連携のタイミングを少しずつ覚えていこう。中でも、上空攻撃→上空攻撃→突き攻撃という連携はオススメ。というのも、入

力のタイミングは難しいが、攻撃しながら敵に接近できるという優れた連携攻撃なのだ。敵の体格にもよるが、この連携攻撃ならばやや離れた位置からでも敵に攻撃をヒットさせることができるだろう。

連続技ルート①



連続技ルート②



連続技ルート③



○ 連続技

リッドの連続技はほとんどが通常攻撃→特技→奥義というパターンなので、この連携ルートさえわかればあとは実際に攻撃を組み合わせるだけだ。しかし、特技の種類は非常に多いので、攻撃の組み合わせによってさまざまな連続技が考えられる。いろ

いろな攻撃を組み合わせる自分だけの連続技を発見するもよし、実戦的な連続技を追求するのもまたよしだ。とにかく連続技は大きな可能性を秘めているのでいろいろ研究してみよう。ここでは例として、リッドの連続技を4つ紹介する。



通常攻撃3回からスタートするリッドの連続技の特徴だ。

例1 通常攻撃×3→散沙雨(8HIT)

通常攻撃を3回連続させてから特技「散沙雨」につなぐ連続技。「散沙雨」は全段ヒットさせるだけで5HITにもなるので、ゲーム序盤では非常にありがたい技だ。「散沙雨」へとつなぐ通常攻撃の連携は、敵に密着していればどの連携ルートでもOKだぞ。ゲーム序盤での経験値稼ぎには、この連続技を使っていこう。



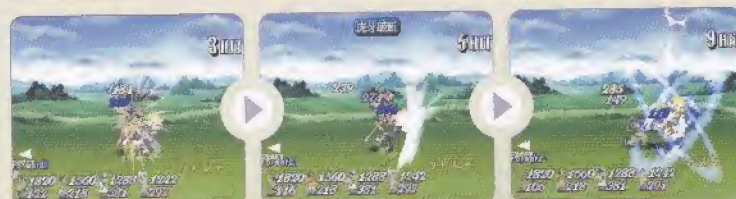
通常攻撃をなるべく敵に接近してから出そう。タッシュしてから切り込めばやりやすい。

そのまま通常攻撃を3回まで連続させる連携ルートはどれでもOKだ。

3回目の通常攻撃を出したら、すばやくボタンを押して「散沙雨」につなげよう。

例2 通常攻撃×3→虎牙破斬→雷神双破斬(9HIT)

とにかく安定性バツグンのお手軽な連続技がコレ。敵の体格や位置に関係なく、ほとんど全段ヒットする。ヒット数こそ少ないが、この連続技だけですべての敵に対応可能だ。ほとんど斬り攻撃で構成されているため、この連続技を使うときは斧や剣を装備すれば斬り攻撃の威力を最大限に活かせるだろう。



小さい敵以外には上空→上空→突きて接近しつつ連続技をスタートするのがベスト。

通常攻撃を3回出したら「虎牙破斬」に連携させ、着地した瞬間にボタンを押そう。

「虎牙破斬」が終わったらすかさず「雷神双破斬」を出す。たいていの敵に当たるぞ。

例3 風刃縛封→上空攻撃→上空攻撃→突き攻撃→閃空裂破→翔雨裂空撃(27~29HIT)

「風刃縛封」で空中に浮かせた敵へ追撃を決める連続技で、ヒット数を重視したもの。もちろん、これだけのヒット数を叩き出せばダメージも相当なもので、ザコ敵ならば余裕で倒すことが可能だ。連続技を入れている時間が長いので、この間にほかのキャラクターが攻撃を仕掛けてくれば、さらなるヒット数アップを期待できる。



「風刃縛封」をヒットさせ、落ちてきた敵に上空→上空→突きの通常攻撃を当てる。

突き攻撃のあと、着地したらすぐに「閃空裂破」へ。

「閃空裂破」をヒットさせ、着地したら奥義「翔雨裂空撃」へ連携させる。

例4 斬り攻撃→斬り攻撃→魔神剣→鳳凰天駆→魔神剣→鳳凰天駆→魔神剣→空破絶掌撃(18HIT)

連続技の可能性を極限まで追求した究極の近戦的マニアックコンボ。背後の敵に攻撃を当てるには、敵の体格が重要で、武器も短剣が槍であるのが条件。さらに「鳳凰天駆」で落ちてきた敵がリッドに密着するような間合い調整が必要になる。ダウンした敵は「魔神剣」で拾えるので、これを利用すれば連続技の可能性がさらに広がる。



まず背後の敵に密着して斬り×2。それから「魔神剣」→「鳳凰天駆」とつなぐ。

落ちてきた敵にもう1セット「魔神剣」→「鳳凰天駆」を入れる。

そのあとは繰り返して「魔神剣」を当て、「空破絶掌撃」を入れよう。

※注意 例中の⇒は攻撃を連続で出していることを、→は連携させていないことを表しています。

FARAH ファラ 多彩な特技を連携させる



ファラの通常攻撃は1回しか連携させることができません。しかもリーチが極端に短い。連携のパターンはどんな組み合わせでもOKなのだが、連続で2回しか攻撃を出せないのだ。こうしてみると、ファラの攻撃は使いにくいということになるが、実はこれらの欠点を補ってあまりある利点がある。それは、特技から特技への連携ができるということ。ファラの特技は「地上技」「強打技」「対空技」「空中技」の4つの系統に分かれてお

り、それぞれの技を連携させることができるのだ。技の説明に「～技へ繋ぐことが可能」というものがあるのはもちろんのこと、それ以外にも連携が可能なものもある。例えば、「飛燕連天脚」や「臥竜空破」、「鷹爪落瀑蹴」などは、攻撃が終わったあとに別の特技へ連携させることができるのだ。ファラならではの多彩な特技を自由に連携させ、さまざまな連続技をつくろう。ただし、技の連携についてはいくつか注意点があるので下を参照してほしい。



ファラの連続技は特技を連携させていくのがカギ。さまざまな連携パターンがあるので調べてみよう。

技の連携に注意しよう

技を連携させるにあたって注意点がある。まず、同じ技または同じ系統の技を2回使うことはできないということ。同じ技を連続で出すのはもちろん、ほかの技を間にはさんでから出そうとしてもダメなのだ。この

ため、ファラは「地上技」「対空技」「空中技」「強打技」を各1回ずつ、合計で4連携までしか連携させることができない。連続技を考える際は、技の連携とこれらの注意点を考えて、各攻撃を組み合わせよう。



1回の連続技中に2系統の技を使うことはできないことに注意しよう。

例1 通常攻撃×2→連牙弾 (8HIT)

シンプルな連続技で、通常攻撃を2回出したあとに地上技「連牙弾」につなぐだけ。しかも、これだけで8ヒットも稼ぎ出すことができる簡単なかつお手軽な連続技なのだ。ただしファラのリーチは短いので、ダッシュで敵に接近しながら攻撃を出すなどの工夫が必要となる。できるだけ敵の近くで連続技を始めることがポイントだ。



2段目が上空攻撃でなければどの連携ルールでもOKだが、敵との距離には要注意。



2段目の通常攻撃はキック(突き攻撃)で敵を空中に浮かせ攻撃をつなぎやすくしよう。



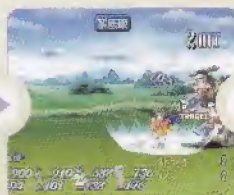
そして「連牙弾」につなぐ。簡単な連続技なのだが、これだけで8ヒットなのだ。

例2 鷹爪蹴撃→掌底破→双撞掌底破 (5HIT)

密集している敵陣に突っ込み、敵を蹴飛ばしたいときに役立つ連続技。ジャンプして敵の真上を取ってしまえば必ず「鷹爪蹴撃」がヒットするので、ファラの攻撃の欠点であるリーチの短さは関係ない。また、「掌底破」や「双撞掌底破」は攻撃範囲が広いので、複数の敵にまとめてヒットさせることができるのだ。



敵の真上から「鷹爪蹴撃」を出す。跳びの敵にはジャンプで真上を取れるはず。



着地した5「鷹爪蹴撃」から連携させて「掌底破」へつなげよう。



「掌底破」を出したらすぐに「双撞掌底破」へつなぐ。ボタンを連打すれば出しやすい。

例3 通常攻撃×2→連牙弾→飛燕連天脚→散華猛襲脚→殺劇舞荒拳 (27～36HIT)

特技の連携を最大限に活用した、ヒット数重視の連続技だ。連続技を途切れさせないためには、ほかの敵にジャマされないように敵を1体にしてから連続技をスタートさせるのがコツ。敵の体格が小さくて「飛燕連天脚」が当たらない場合は、ヒット数は減ってしまうが「連牙弾」→「飛燕連天脚」の代わりに「掌底破」→「臥竜空破」を使おう。



通常攻撃×2から「連牙弾」。そして「飛燕連天脚」へ。ショートカットも活用しよう。



「飛燕連天脚」が4回ヒットしてファラが空中でクルクルと回転したら「散華猛襲脚」を出す。



「散華猛襲脚」の最後の部分がヒットしたらボタン連打で「殺劇舞荒拳」を出そう。

協力連続技



1 人での連続技は、連携のパターンがある程度決まってしまうのでどうしても限界がある。そこで、複数人数での連続技に注目してみよう。複数人数での連続技ならば、それぞれが同時に攻撃を出せば敵に連続ヒットさせられるため、簡単にヒット数を稼げるのだ。特に晶霊術はどれもヒット数が多いものばかりなので、連続技に組み込めばヒット数が大幅にアップする。なお、ほかのキャラクターの攻撃を操作するには特技のショートカットを活用しよう。



晶霊術や特技など、なるべく攻撃時間の長いものをヒットさせる。次の攻撃へつなぎやすくなるのだ。



攻撃の終わりを狙って次の攻撃をヒットさせる。あとはこれの繰り返しだ。

○ 攻撃のタイミングに注意しよう

多 人数での連続技は攻撃を連携させるのではなく、各キャラクターの攻撃をタイミングよく出していくのがコツ。攻撃の終わりに次の攻撃を出してヒット数表示をつないでいこう。使う攻撃はヒット数が多く次の攻撃

につなぎやすい攻撃時間も長いもの、つまり特技や晶霊術といったものがオススメだ。複数人数での連続技は1人の場合と違い、攻撃の組み合わせが多いため無限の可能性を秘めている。そのため、研究する価値は存分にある。



敵に攻撃時間の長い晶霊術がヒットしている間に次の攻撃を決めるのだ。

○ ショートカットの上手な使い方

ショートカットは、登録してある特技攻撃をただ出すだけではない。実は、晶霊術を登録してある場合にボタンを押さなければ、晶霊術の発動を引き延ばすことができるのだ。詠唱が終わってはいれば、あとボタンを押さなくても晶霊術が発動する。また、ショートカットに特技を登録してある場合

は、ボタンを押さなければなしとその特技を連続で出し続ける。そのため、連携のタイミングがつかみにくい攻撃でも連携させる攻撃が終わる少し前からL1 or R1 ボタンを押し続けていけば、最速のタイミングで次の特技に連携させることができるのだ。この使い方、つなぎの難しい連続技が断然ラクになる。



戦闘中にL1 or R1 ボタンを押し続けていけば、晶霊術をホールドしておく「連続技」になる。

例1 リッドとファラが協力しての連続技。ファラの「連牙弾」を当てている間にリッドが連続技を行うだけなので、操作も簡単でお手軽だ。ただし、「連牙弾」のリーチが短いので、なるべく敵を画面端に追いつめてから連続技をスタートさせよう。また、画面端でなくてもリッドとファラで敵を挟んだ状態ならば安定して全段ヒットするぞ。



特技攻撃のショートカットで設定しておいた「連牙弾」をなるべく敵の近くから出そう。



「連牙弾」の最後の一撃が当たったら、リッドの連続技を始めるのだ。



リッドの連続技の部分は、ヒット数が多ければなんでもOK。さらにファラを……?

例2 突き攻撃 → 新り攻撃 → 新り攻撃 → 敵沙龍 → or イラプション → 上空攻撃 → 上空攻撃 → 突き攻撃 → 虎牙破斬 (30~33HIT)

「イラプション」と「ロックブレイク」という2種の晶霊術を組み込んだ連続技。一見、複雑に見えるが、実は2つの晶霊術をリッドに攻撃をつなぎ合わせて連続技にしているだけなのだ。ただし、敵の体格があまりに大きいと攻撃がヒットしにくいので要注意。また、晶霊術を出すタイミングは詠唱時間を考えてやや早めを心がけよう。



晶霊術を準備しておき、通常攻撃をヒットさせると同時に「イラプション」を出す。



「ロックブレイク」は出るのやや遅いので、少し早めを意識して出そう。



「ロックブレイク」で打ち上げられた敵が落ちた後、連続技を入れるのだ。

※注意 例中の⇒は攻撃を連携で出していることを、→は連携させていないことを表しています。

TECHNICAL SMASH テクニカルスマッシュ

アイテムの入手率が上がるというボーナス「テクニカルスマッシュ」の種類と条件について説明しよう。戦闘で必ずしも重要になるわけではないが、アイテムコレクターなプレイヤーは要チェックだよ。

TECHNICAL SMASH

テクニカルスマッシュとは

テクニカルスマッシュとは、ある条件を満たすともらえるボーナスのこと。ボーナス値はパーセンテージで表され、この数値は敵がアイテムを落とす確率にプラスされるのだ。しかも、複数のテクニカルスマッシュが重なれば、ボーナス値は累積されていく。なお、テクニカルスマッシュの種類は全部で8つあり、それぞれ条件が異なる。これらの条件をチェックして、アイテムの入手率を上げよう。

種類	入手率	条件
チェインスマッシュ	+2%~	攻撃を4連携以上つなげて敵を倒す
グループスマッシュ	+2%~	複数の敵を同時に倒す
コンボスマッシュ	+ヒット数/10	ヒット数20以上で敵を倒す
エアリアルスマッシュ	+2%	攻撃を3連携以上つなげて空中で敵を倒す
ハイスピードスマッシュ	+1%	2秒以内に敵を倒す
ノーダメージスマッシュ	+1%	ダメージを受けずに敵を倒す
エフェクティブスマッシュ	+2~5%	敵の弱点属性で倒す
サモンスマッシュ	×2 スマッシュ	召喚術で敵を倒す

チェインスマッシュ

このボーナスは攻撃を4連携以上させて敵を倒すというもの。リッドならば通常攻撃を3回連携させたあとに特技へつなげれば4連携となり、アイテムの入手率が2%上がる。ちなみに連携の最大数はファラの通常攻撃2回→特技4回の6連携だ。



グループスマッシュ

複数の敵を同時に倒すか、もしくは連続技中に複数の敵を倒すこと、それがグループスマッシュの条件だ。敵を倒すごとにボーナスが+2%ずつ加算されるので、敵が密集しているところに突撃して連続技を狙えば、こっそりとボーナスをもらえるぞ。



コンボスマッシュ

連続技を20ヒット以上決めて敵を倒すと、アイテムの入手率が上がるボーナス。ボーナス値はヒット数の10分の1なので、ヒット数を上げればそれだけアイテムをもらえる確率も高まるのだ。ただし、大変な割にボーナス値は低い……。



エアリアルスマッシュ

攻撃を3回連携させ、敵を空中で倒すと+2%のボーナスがもらえる。攻撃を当てて敵を空中に浮かせなくても、空を飛ぶタイプの敵を3連携以上の攻撃で倒せばOK。オススメパターンは上空攻撃→上空攻撃→突き攻撃→裂空斬の連続技だ。



ハイスピードスマッシュ

敵を2秒以内に倒すともらえるボーナスがこのハイスピードスマッシュだ。この条件をクリアするには、敵を一撃で倒す攻撃力が必要となる。ただし、成功してもアイテムの入手率は1%しか上がらないので、チャンスがあるときだけ狙おう。



ノーダメージスマッシュ

攻撃を受けずに敵を倒せれば、アイテムの入手率が+1%されるというもの。実際には敵もしているわけではないので、攻撃を受けずに敵を倒すというのはそれなりに難しい。戦闘中にチャンスがあったら狙ってみる程度でいい。



エフェクティブスマッシュ

敵の苦手な属性の攻撃で倒すと、+2~5%のボーナスがもらえる。「スペクタクルズ」を使えば敵の苦手な属性が簡単にわかるので、あとはその属性の武器や晶霊術で攻撃しよう。なお敵の属性については140ページで詳しく扱っているぞ。



サモンスマッシュ

召喚術で敵を倒すともらえるボーナスで、その戦闘で獲得したボーナス値を2倍にしてくれる。召喚術が使ええる機会はないが、チャンスがあったら逃さず狙おう。なお、狙うときには敵にとどめを刺せるよう「スペクタクルズ」を使っておこう。





UNDINE

水の大晶霊
ウンディーネ

インフェリアの根元晶霊の1体。
「水晶霊の河」と呼ばれる泉の湧く
秘境に住む。人間に対してもっと
も協力的な大晶霊。

2

MAP

2
おと

第2章 マップ編



SYLPH

風の大晶霊
シルフ

インフェリアの根元晶霊の一翼を
持つ。子どものような性格の持ち
主。風を感じることができる。「風晶霊
の洞窟」という洞窟に住む。

GUIDANCE

ページの見方

いよいよゲームの攻略に入ろう。本書ではスタート地点である「ラシュアの森」から、6体の大晶霊の力を得て事件の黒幕と初対決する「バリル城」までを紹介する。エターニアは「インフェリア」と「セレスティア」という2つの世界からなるので、それぞれの世界の冒頭にワールドマップの項目を設け、おおまかな進行手順を紹介している。町やダンジョンのマップの項目では、進行手順に合わせて具体的なアドバイスも用意した。

WORLD MAP

ワールドマップ

PLACE NAME

地名

マップの名前と、各マップの簡単な紹介。

INFORMATION

インフォメーション

マップに関する各種情報をまとめている。



アイテム 特技 号令

フィールドを歩いていると、町やダンジョンのほか、ミニマップに入ることがある。このようなマップではアイテムの入手や特技、号令の修得ができることが多いので、探してみるといい。番号はワールドマップと対応している。



エネミー

フィールド上に出現する敵の名前と、HPの初期値、および弱い属性。これらの敵は、地形、時間帯の3つの要素により異なる敵が出現する。

INFERIA
インフェリア
3つの大陸からなる温暖な地

インフェリアは3つの大陸からなる温暖な地。3つの大陸はそれぞれ異なる地形と気候を持ち、それぞれに異なる生物や植物が生息している。また、3つの大陸はそれぞれ異なる文化と歴史を持ち、それぞれに異なる言語と文字を持っている。インフェリアは、3つの大陸のそれぞれに異なる文化と歴史を持ち、それぞれに異なる言語と文字を持っている。インフェリアは、3つの大陸のそれぞれに異なる文化と歴史を持ち、それぞれに異なる言語と文字を持っている。

WORLD MAP

INFORMATION

ITEM

SKILL

COMMAND

ROUTE

ROUTE

WORLD MAP

ワールドマップ

文字は町や村、ダンジョンの名前と入口の位置。数字はアイテム/特技/号令のあるミニマップの位置を示し、その番号はインフォメーションと対応している。そのほかのアイコンについては、右ページの「マップ」を参照のこと。

ROUTE

ルート

物語を進めるための、最低限の進行ルート。上から、地名、おもな目的、攻略の参照ページを示す。

MAP
マップ

冒険の舞台となる町、村、ダンジョンなどのマップ、表示やアイコンの意味は以下のとおりだ。

地名/建物名/部屋名
赤い囲みに赤い文字は屋外の地名、赤い囲みに黒い文字は建物名および部屋名を示す。

ショップ/アイテム
青い囲みの文字は、ショップ、クリアのために必要なアイテム、ボスの出現場所を示している。

ポイント
ルートや攻略本文内で場所を指すのに必要な際に使用している。

丸数字
アイテムまたはワンダーシェフの位置。番号はインフォメーションと対応している。

レンズ
レンズのある場所、または建物。レンズを集めると、10枚単位で貴重なアイテムをもらうことができる(110ページ参照)。



ロードポイント

ダンジョン内の戦闘で全滅してゲームオーバーになったあと「ロード」を選ぶと、最後に通過したロードポイントの近くから再スタートすることができる。ちなみに「リトライ」を選ぶと、ダンジョンの入口かボス戦の直後から再スタートする。ロードポイントのなかには、ボス戦のあと状態が変化するものがある。このようなロードポイントを調べると、仲間全員のHPが完全に回復する。



キャンプ

キャンプが可能な場所。ここに近づくときキャンプを行うかどうかのメニューが表示され、キャンプを行うと仲間全員のHPが完全に回復する。イベントにより自動的にキャンプが行われることもある。この場合はHPに加えTP、状態異常も回復することができる。



要注意地点

このマークの場所には特殊な敵やトラップが存在するので、警戒してほしい。



出入口

フィールド、またはほかのマップとの出入口。

WORLD MAP

ワールドマップ

周辺のワールドマップと、全体マップの各ページ、座標を示す。

PLACE NAME

地名

マップの名前と、各マップの簡単な紹介。



本文

ゲームを進めるうえでの、具体的なアドバイス。
マークは必ずごこなさなければならない重要な
マークは覚えておくに役に立つ知識に
解説している。

ルート

ゲームを進めるための最低限の進行ルート。
マークはイベントが発生することを表
している。

INFORMATION
インフォメーション

マップ内の施設やアイテム、敵に関する情報。



ホテル

施設名と基本料金。無料の場所を除き、利用料はそれまでに訪れたホテルの最高料金になる。



ショップ

店の名前、販売している品物と種類、販売価格を記している。



アイテム

マップ上で入手できるアイテムの名前と種類。番号はマップと対応している。



ワンダーシェフ

マップ上で見られる料理。番号はマップと対応している。



エネミー

マップ上に出現する敵の名前と、HPの初期値、および弱い属性。

INFERIA

インフェリア

3つの大陸からなる温暖な地

インフェリア世界は3つの大陸と無数の島々からなり、砂漠に覆われた東の大陸北部を除いて、温暖な気候に恵まれている。この世界全体はインフェリア王国の統治下にある。人々の王国への信頼は厚く、セイファート教という宗教を通じて結ばれていることもあり、おおむね平和が続いている。交通機関は未発達で、各大陸間を大型帆船がつないでいるものの、大陸内の移動は徒歩によらなければならない。

WORLD MAP

ワールドマップ

MAP

MINI GAME/EVENT

DATA



ROUTE

ルート

MATERIAL

凡例

地名

おもな目的

参照ページ

最果ての村ラシユアン

スタート

40

ラシユアン河の核橋

通行止めを確認し、進む方法の情報を得る

42

レグルス道場

ラシユアン河の進み方を知る

42

ラシユアン河の核橋

通過

42

学園の町ミンツ

キールの情報を得る

44

ミンツの岩山

キールを仲間にする

46

望郷の洞窟

通過

48

木陰の村モルル

水の大晶霊の情報を得る

50

水大晶霊の河

水の大晶霊と契約する

52

INFORMATION インフォメーション



アイテム

ITEM

名前	種類
セボリー	道具
ラベンダー	道具
みどりのかけら	道具
りょくしょうせき	道具
ルーンボトル	道具
キルマフルーツ	食材
ポイズンチェック	装備
トマト	食材
バインギミ	道具
レモンギミ	道具
ずいしょうせき	道具
みずいろのかけら	道具
リキールボトル	道具
ライフボトル	道具
フレアマント	装備



号令

COMMAND

名前
てきをむかえうて
うしろのてきをねえ
しゅうちゅうこうげき
まえのてきをねえ (レンズもあり)



エネミー

ENEMY

南西の大陸

テシエアン/レグルス道場/ミンツ周辺

名前	HP	弱い属性
スライム	600	—
スライム	420	雷
スライム	450	火
スライム	750	火
スライム	850	雷
スライム	1900	火・光
スライム	255	火・氷
スライム	780	雷
スライム	1300	火・光
スライム	410	—
スライム	450	火
スライム	650	風・火
スライム	900	火
スライム	580	水・光
スライム	850	火
スライム	500	氷・雷
スライム	580	火

東の大陸南部

モルル/水晶霊の洞/いざないの密林/王都インフェリア周辺

名前	HP	弱い属性
ウッズワーム	1700	—
エッグベア	3200	火
グール	3100	火・光
クラッシュタス	1800	氷・雷
スケルトン	2100	火・光
スターフィッシュ	1940	雷
ストライカー	1200	雷
スベクター	1900	火・光
ソーサラー	1200	—
ソーサレス	2100	—
テラーニードル	410	—
トロール	2400	氷
バトラー	3400	—
ハンマースロー	1000	—
フォレストホーク	1200	火
ヘヴィリフター	2800	—
マーキングプラント	1500	火
マイコニド	2200	光
ミニコニド	600	光
メイジ	850	—
レッドローバー	1600	火
ワーベア	3200	火・光

北西の大陸

パロール/風晶霊の空洞周辺

名前	HP	弱い属性
アクアスピン	3500	雷
イーグルスター	5345	雷
オクトスライム	4888	氷・雷
キャニバラスプラント	7500	火
グリズリー	4500	火
スラッガー	4400	—
ソーサレス	2100	—
ドルイド	3000	—
バイレーツ	3500	地
バトラー	3400	—
ファントム	3200	火・光
ブラッドバイター	3500	—
ヘヴィリフター	2800	—
ホーネット	900	—
ボーンナイト	2950	—
マッドイール	4500	雷
ローグ	3600	—

東の大陸北部

シャンパール/火晶霊の谷周辺

名前	HP	弱い属性
オーガー	6000	—
オークロット	6000	火
オクトスライム	4888	氷・雷
キラビー	1600	—
シーホース	4000	雷
スカーレットニードル	2800	氷
スコピオン	1800	氷
スラッガー	4400	—
タランチュラ	3800	氷
ドードー	3500	風
ドルイド	3000	—
トロビクスワーム	4200	雷
ハンター	3000	—
ブレイリーホーク	3000	—
ホーネット	900	—
ボルトガイスト	2500	火・光
ボルテック	1800	水・氷
リピングデッド	4000	火・光
ローグ	3600	—

ファロース

名前	HP	弱い属性
キラビー	1600	—
グラブラー	4800	—
シーホース	4000	雷
シャーマン	3000	—
スピリット	7200	光
バルドヘッド	3800	—
パワープラント	12000	火
フェザーマジック	2650	—
ブルーローバー	5540	火
ブルフロッグ	8400	雷
ボイズントード	4320	—
レッドドラゴン	24000	水・氷
ロストソウル	4500	火・光
ワイバーン	3500	氷

北西の大陸・東の大陸北部間の島しょ部

名前	HP	弱い属性
アクスビーク	8000	—
アラネラ	6850	火・氷
オウフィッシュ	8500	雷
スチームクロウ	7800	火・光
スピリット	7200	光
トレント	11000	火
ブルフロッグ	8400	雷
ボイズントード	4320	—
マウントワーム	8350	雷

王都インフェリア

船に果船で
るよになる

56

インフェリア港

通過

58

パロール港

通過

58

商業の町パロール

風の水晶霊の
情報を得て、レ
イスを仲間に
する

60

風晶霊の空洞

風の水晶霊と
契約する

62

火晶霊の谷

火の水晶霊と
契約する

66

ファロース教会

情報収集

68, 70

霊峰ファロース

セレスティアへ
移動する

68

セレスティアへ



インフェリア

INFERIA

P.38

A-1

MAP

RACHEANS FOREST - RACHEANS

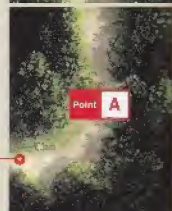
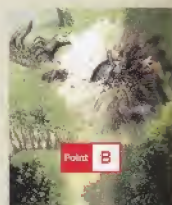
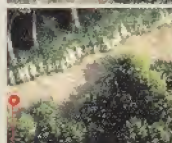
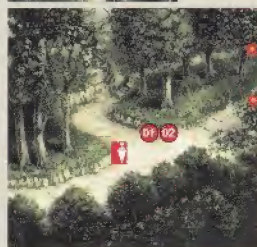
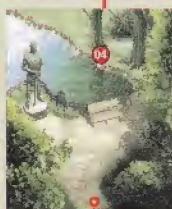
ラシュアンの森～
最果ての村ラシュアン

辺境に位置する小さな村

ラシュアンはインフェリアの最西端に位置する村で、「最果ての村」とも呼ばれる。村の名物はラシュアン染めという染め物。これはインフェリア全土に普及した布地で、実用的ななかにも素朴な美しさがあり、隠れた愛好者が多い。北西部の森はモンスターが出没するため1人で歩くのはやや危険だが、一部が公園として整備されており、英雄レグルスの銅像が旅人を迎えてくれる。



ラシュアンの森



牛小屋

ファラの家

リッドの家 08

村長の家 10 11

民家 12

最果ての村ラシュアン

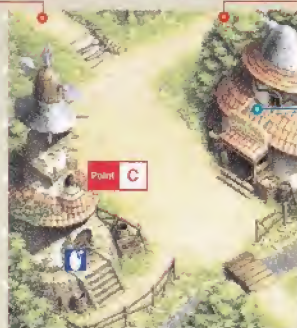


レンズについて

エターニアの世界では、いたるところに「レンズ」というアイテムが隠されている。そのほとんどが分かりにくい場所にあるが、一定数を発見すると、あとで貴重なアイテムをもらえることができるのだ（110ページ参照）。



ラシュアンではリッドの家の地下と廃屋の扉で入手できる。



旅人の店 13

▶ 出入口

ラシュアの森

墜落現場へ行こう

ラシュアの森を訪れていたリッドとファラは、空のかなたから何かが見晴らしを遮りて落ちてくるのを目撃する。オープニングイベントが終了し、プレイヤーがリッドを操作できるようになったら、まずは墜落地点で落ちるものへ向かう。

ここではモンスターとの戦闘が発生するが、それほど大した強さではないので、いまのうちに戦闘の操作に慣れておくといい。ロードポイントを調べれば体力を回復できるので、活用しよう。森の奥、Point Aには謎の小動物がいる。これを倒すと引き返せなくなるので、森の探索は慎重に控えておくこと。小動物のあとをつけると、Point Bで先に来ていたファラと、墜落した物体に乗っていた、不思議な言葉を話す者に出会う。

最果ての村ラシュア

謎の敵を倒せ

少女を村に連れ帰り、村長に事件を報告している最中、リッドたちは名前前の分岐点で、敵「????」に襲われてしまう。ここで最果てのボス戦となるが、恐れるほどの相手ではない。戦闘開始直後に高確率で唱えてくる魔法の言葉術「サンダーブレード」にはあなどれほど威力があるが、十分距離を取っておけばダメージは少ない。最初は相手から離れ、この魔法を回避したあと接近し、一気に攻撃を仕掛けて倒してしまおう。

なお、この戦闘はたとえ敗れても何度でも挑戦することができる。



「サンダーブレード」の威力は決して侮れない。確実に回避しよう。

森には戻れない

ファラの家を出たら、村の中のアイテムを探したり、情報を集めたりしよう。村の各所にはラシュアの森へ続く道があるが、この時点では進入禁止になっている。つまり、まだ森を歩くことはできないのだ。

「コレクターずかん」入手

村

長の家で2階の本棚を調べると、「コレクターずかん」というアイテムが入手できる。この貴重品を使うと、これまでに入手したアイテムの一覧が表示される。使用したものや売却したものも図鑑に残るので、非常に便利だ。必ず入手しておこう。



「コレクターずかん」はコレクトしなくてはならない。取りおけるのアイテムだ。

武器を交換してくれる村人

出

入口近くのPoint Bにいる村人に話しかけると、リッドの武器を交換してくれる。選べるのは「ショートソード」「ハンドアックス」「ショートスピア」の3つ。斬りの攻撃力を優先させるなら「ハンドアックス」を、突きの攻撃力を優先させるなら「ショートスピア」をそれぞれ選択しよう。「ショートソード」は攻撃力はやや劣るが、その代わり命中率が優れている。



斬り攻撃の、命中率が優れている。ハンドアックスは、突きの攻撃力が高い。

グルメ情報

民

家にあるブタの貯金箱を調べると「サンダーブレード」(全員HP回復)、旅人の店にある工事用ヘルメットを被ったトルソを調べると「オムライス」(全員全ステータス異常解除)の料理法を覚えてもらえる。

INFORMATION インフォメーション

ホテル

場所	価格
リッドの家	0



リッドの家のベッドを調べれば休むことができる。もちろんお金はかからない。

ショップ

名前	種類	価格
[旅人の店]		
アップルグミ	道具	100
バナシニアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
ブレッド	食材	60
チーズ	食材	60
レタス	食材	60
ロングソード	武器	300
ホイスル	武器	300
ソフトレザ	防具	300
クローク	防具	200
レザーヘルム	防具	240
なべのふた	防具	100

アイテム

名前	種類
01 ウッドシールド	防具
02 スペクタクルズ	道具
03 アップルグミ	道具
04 アップルグミ	道具
05 アップルグミ	道具
06 アップルグミ	道具
07 アップルグミ	道具
08 アップルグミ	道具
09 アップルグミ	道具
10 アップルグミ	道具
11 500カルド(村長の家・1階)	カルド
12 コレクターずかん(村長の家・2階)	貴重品

ワンダーシェフ

名前	料理
01 サンダーブレード	料理
02 オムライス	料理

エネミー

名前	HP	弱い属性
[ラシュアの森]		
アローテイル	420	雷
カンパラーベア	750	火
スライム	255	火・氷
テラーニードル	410	—
ナイトレイド	450	火
ロッキーパーク	580	火
[最果ての村ラシュア]		
????(ボス)	1000	—

ROUTE

ルート



十分な探索を終えないうちにイベントが始まると、戻れなくなることがしばしばある。ここでは墜落現場へ行く途中のPoint Aがそれにあたるので、注意してほしい。



インフェリア

INFERIA

P.38

A-2, A-3

MAP

BIG RIVER RACHEANS - REGULUS DOJO

ラシュアン河の棧橋～
レグルス道場

尚武の気風を抱く土地

レグルス地方はインフェリア世界の南西大陸の中部に位置する。かつてインフェリアを救った英雄の名前をいただくこの土地には、今日レグルス流拳法の総本山であるレグルス道場が築かれており、明日の英雄を夢見る多くの若者が修行に励んでいる。また、この地方はラシュアン河の渓谷の入口にあたり、北部のラシュアンと東部のミンツを結ぶ、交通の要所ともなっている。



ラシュアン河の棧橋

出入口



フランコと会話したあと

上級者の部屋



フランコの部屋



初心者部屋



品置術の部屋



レグルス道場

大道場



大廊下



出入口

2F 02 03

レグルスの宿屋

百戦百勝・勝真珠・金城歌姫



レグルスの丘

レグルス道場の北西に、レグルスの丘という廃墟のような場所がある。この丘は入口が施錠されており、中に入ることはできない。しかし、あとで来ることがあるかもしれないので、場所を覚えておくといいだろう。



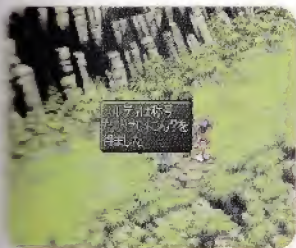
中に入ることはできないので、すぐに立ち去っていい。

ラシュアン河の棧橋(1)

崖崩れのため通行止め

ラシュアンからミンツへ向かって南下して行くと、やがてラシュアン河の棧橋へたどり着く。ここでは崖崩れのために道がふさがれており、先へ進むことができない。しかし、情報を集めれば、棧橋の少し西にあるレグルス道場へ行けば打開策が得られることがわかる。

道場から道場へ引き返す途中、イベントによって変わらず正体の分からないメルディに「モビげいにん?」が与えられる。



崖崩れを乗り越えるもののゲームの楽しみの一つは、いろいろな道に迷い込むこと。

レグルス道場

「モンク」の試練

レグルス道場の内部に入ると、いきなり「モンク」8人との戦闘に突入する。この戦闘はリッド1人で戦わなければならない。一戦闘不能になってもゲームオーバーになることはないで、落ち着いていこう。戦闘中は左右から挟み撃ちにされる状態でスタートするので、複数の敵から同時に攻撃される事態を避けるためにどちらか一方のグループを集中的に倒し、それから残りグループに対応しよう。



同じような方向の敵を倒すことで、戦闘が楽になる。

「リボン」を取るには

道の表にある「リボン」を取るには、まずわかりづらい通路を通ることになる。この通路の場所には、まず「リストバンド」を倒すところへ行き、そのまま奥へ進んでいくと到着するのだ。

「治癒功」の効果とは

道場主のフランクとの会話中、ファラは「治癒功」という技を伝授される。この技は味方1人のHPを小回復することができるもので、回復手段の少ないゲーム序盤ではたいへん役に立つ。ただし、消費TPは12と多めなので、TPの残量には十分な注意が必要だ。

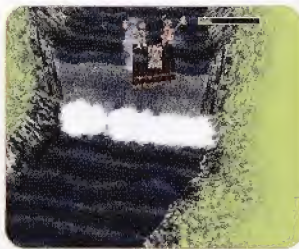
「マニュアルのしよ」をゲット

道場内の上級者の部屋にいる男と話し、出現する選択肢のうち「マニュアル操作で激しく戦いたい」を選ぶと、貴重品「マニュアルのしよ」を手に入れることができる。これにより、キャラクターをマニュアルで操作することが可能になるのだ。通常のセミオートに比べると操作は複雑になるが、そのぶん自由度の高い戦いを楽しめるだろう。

ラシュアン河の棧橋(2)

「ラシュアン河下り」に挑戦

ラシュアン河の棧橋へ戻ってパオロと話し、選択肢で「はい」を選ぶとミニゲーム「ラシュアン河下り」のスタートだ。うまくイカダを操り、障害物を避けながらゴールをめざそう(102ページ参照)。次の目的地は学問の町、ミンツだ。



行く手を阻む障害物をうまく避けながら、下流をめざそう。

グルメ情報

レグルスの宿屋・2階にあるやかんを調べると「にくなべ」(全員HP小回復・攻撃力一時上昇)の作り方を教えてもらえる。

INFORMATION インフォメーション

名前	種類	価格
ホテル	HOTEL	
レグルスの宿屋		10

名前	種類	価格
ショップ	SHOP	
【百戦百勝】		
フランシスカ	武器	400
ショートスピア	武器	300
ショートソード	武器	200
パワーアームズ	武器	400
【金城鉄壁】		
ハードレザー	防具	400
ローブ	防具	300
レザーヘルム	防具	240
リストバンド	防具	240
ウッドシールド	防具	200
【勝負球】		
アップルグミ	道具	100
バナナシャーボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
スベクタクルズ	道具	50
ベアのにく	食材	150
にんじん	食材	50
キャベツ	食材	60

名前	種類
01 なべのふた(レグルスの宿屋・2階)	防具
02 レザーヘルム	防具
03 アップルグミ	道具
04 アップルグミ	道具
05 リストバンド	防具
06 リボン	防具
07 マニュアルのしよ	貴重品
08 オレンジグミ	道具



アイテムのなかには非常に見つけづらいものもある。取り逃しに注意しよう。

名前	種類
ワNDERシェフ	WONDER CHEF
01 にくなべ	

名前	HP	弱い属性
エネミー		
モンク	500	—

ROUTE

ルート

EVENT	ルート
ラシュアン河の棧橋	ラシュアン河の棧橋へ行く
レグルス道場へ行く	レグルス道場へ行く
モンクと戦う	モンクと戦う
廊下にいる「メルディ」に話しかける	廊下にいる「メルディ」に話しかける
晶置術の部屋にいるパオロと話す	晶置術の部屋にいるパオロと話す
ラシュアン河の棧橋へ行く	ラシュアン河の棧橋へ行く
棧橋にいるパオロと話す	棧橋にいるパオロと話す
ミニゲーム「ラシュアン河下り」	ミニゲーム「ラシュアン河下り」



インフェリア

INFERIA

P.38

B-3

MAP

マップ

MINTCHE

学問の町ミンツ

王国の頭脳が集う町

ラシェアン河の河口に位置するミンツは、インフェリア世界で広く名を知られる「ミンツ大学」を中心とした学問の町で、数々の関連施設が建ち並んでいる。大学ではインフェリア全土から集まってきた優秀な研究者や学生たちが、日夜晶霊術の研究に明け暮れている。町の東には港があり、南西の大陸とほかの地域を結ぶ交易拠点としての一面も持っている。



学問の町ミンツ

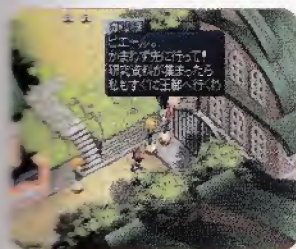
図書館で調べもの

書館の棚を調べると、収蔵書の一部を読むことができる。エターニアの世界をより深く理解したければ、目を通しておくのもいいだろう。

ピエールとカトリーヌ

運動場に近づく、ピエールとカトリーヌというカップルのイベントが発生する。このあと、リッドたちは行く先々でカトリーヌと出会うことになるので、見かけたら必ず声をかけるようにしよう。こうして2人をハッピーエターニアに導いてあげれば、何かいいことが起こるかもしれない。

カトリーヌに関する一連のイベント（トラベラーイベント）は、このミンツのものを見ておけば発生しないので、忘れずに立ち寄りおこう。



ピエールのあやを追い、カトリーヌは人形「リッド」を助ける。リッドは、ピエールとカトリーヌの間に立つ。

「クレームボール」のプレイ

運動場にいる女子学生2人組に話しかけると、ミニゲーム「クレームボール」の勝負を挑んでくる（103ページ参照）。見事勝てば3連勝すれば、リッドに「ころがしめ」の称号が与えられる。なお、このゲームはCOM戦のほか、対人戦もプレイ可能だ。



風情の戦い。勝負は、リッドの勝利。リッドは、ピエールとカトリーヌの間に立つ。

グルメ情報

館にある花の鉢を調べると、ワンダーシェフが「ハンバーガー」（全員HP回復）のレシピを教えてくれる。

ミンツ大学

キールの情報を集めよう

ミンツ大学に着いたら、キールを探してみよう。1Fの光晶壺研究室にいるサンクに話しかけると、彼はミンツ近郊の岩山にしていることがわかる。このあとは買い物などをして準備を整え、岩山へ向かう。なお、キールを仲間にするとうちの行動可能範囲が増えるので、また来てみてほしい。



キールの学友のサンクに話しかければ、彼の居場所を知ることができる。

メルディの新称号

講堂でのサンクとの会話のあと、メルディが「しゅうれいじゅつし」の称号を得る。これで彼女の称号は3つ目だ。

試験にチャレンジ

ミンツ大学の初級試験室では、これまでのティルス・シリーズに関する試験を受けることができる（103ページ参照）。全30問の問題すべてに正解すると、リッドが「ティルスせんせい」の称号を得、中級試験を受験する権利が与えられる。ただし、この時点で挑戦できるのは初級試験まで。中級以上の試験は、のちほど申し込もう。



まずは初級試験から挑戦だ。めざすは全問正解のめがけはこう。

INFORMATION インフォメーション

ホテル HOTEL

場所 ミンツの宿屋 価格 20



20ガルトを支払えばHP・TPの全回復が可能だ。町に着いたらまずここへ。

ショップ SHOP

名前	種類	価格
[購買部]		
アップルグミ	道具	100
オレンジグミ	道具	200
バナシアポトル	道具	160
ライフポトル	道具	400
スペクタクルス	道具	50
ロングソード	武器	300
フランススカ	武器	400
ロングスピア	武器	500
ロード	武器	400
リボン	防具	200
マント	装備	30
[お持ち帰りコーナー]		
ブレッド	食材	60
ライス	食材	100
チーズ	食材	60
ベアのにく	食材	150
レタス	食材	60
トマト	食材	80
たまねぎ	食材	50



ミンツの岩山では敵襲が避けられない。アイテムは忘れずに補充しておこう。



食卓には「お持ち帰りコーナー」があり、さまざまな食材が売られている。

ワンダーシェフ WONDER CHEF

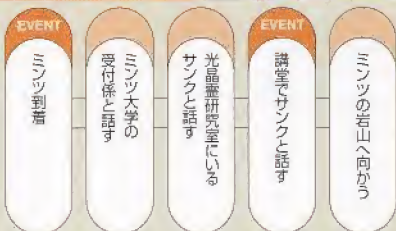
① ハンバーガー



ワンダーシェフは意外なものに化けていることも。おはなを見破れるか？

ROUTE

ルート



このような広い町でイベントやミニゲームを楽しんでいるとつい、本来の目的を忘れがちだ。そんなときは、いったん町の外へ出てヒントスクリーンを眺めてみよう。きっと、何かヒントが得られるはずだ。



インフェリア

INFERIA

P.38

B-3

MAP

MT. MINTCHE

ミンツの岩山～
岩山の観測所

オルバース界面の観測所

インフェリア世界の南西の大陸は、中央部を縦貫する山脈により、西のラシュアン・レグルス地方と東のミンツ地方に分けられている。ミンツの岩山はこの山脈の東端に位置する小高い山で、その頂上に観測所があることで有名だ。しかし、その観測の対象がインフェリアとセレスティアの境界線である「オルバース界面」であることはあまり知られていない。



ミンツの岩山



帰り

出入口



出入口

岩山の観測所

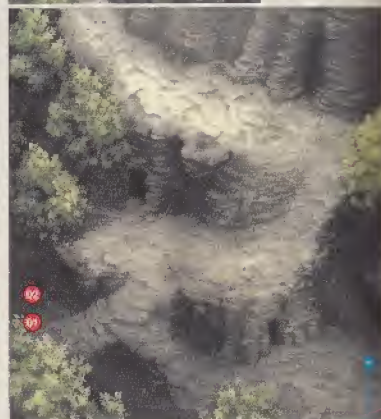


キャンプ場で一休み

ダンジョンを探索していて焚き火の跡などが見つかったら、そこはキャンプ場だ。ここに近づくとキャンプをするかどうかの選択肢が表示される。するほうを選ぶと体を休めることができるが、宿屋と異なり、回復するのはHPだけなので注意しよう。



キャンプ中はキャラクターたちの会話を楽しむこともできる。



出入口

行き

ミンツの岩山

岩山の登り方

キールがいる岩山の観測所へ行くには、ミンツの岩山を登らなければならない。このマップの大部分では、これまでと異なる。マップ上にあるモンスターとの接触によって戦闘が発生する。

登山に勝つと相手のモンスターはいなくなる。すぐさま付近の穴から代わりのモンスターが出現する。そのままでは次の戦闘が発生してしまうので、注意が必要だ。戦闘終了後のプレイヤーの姿が点滅している間はモンスターをすり抜けることができるので、この時間を利用して元へ進もう。



モンスターは穴を掘り進んで移動している。隙間をぬって一歩に駆け抜けよう。

モンスターの岩穴をふさごう

山を登ると、ところどころに大きな岩が転がっていることに気づくだろう。これによって近づくボタンと方向キーを押すと、敵を倒せることができる。敵の出現する穴のそばにこの岩を運んで下に落とすと、穴が岩でふさがる。そこからは今後いっさいモンスターが出現しなくなるのだ。この効果は岩山を出た後も続くので、消滅させておけば観測所から安全に逃がることができる。



降り道のことを考えると、めんどくさくても岩を確実にふさぎたい。いっしょにがんばろう。

橋の上では戦闘に注意

ミンツの岩山の登山道には、上で紹介した岩穴から出てくるモンスターを倒す必要がある。しかし、頂上付近の橋の上では、通常のエンカウントによる戦闘が発生する。とりわけ強力な敵が登場するわけではないが、一応用心しておこう。

岩山の観測所

キールが仲間に

岩山の観測所に入ると、リッドとファラの幼なじみであるキールが仲間に加わる。リッドたちの話を聞いたキールは、メルディと会話する術を得るために、東の大陸に住むマゼットという学者を訪ねることを提案してくる。このあとは岩山を下りて、大陸の東端を目指して進んでいこう。

なお、この観測所にもエターニアの世界に関する資料がいくつかあるので、探してみるといいだろう。



東の大陸につながる望郷の洞窟の場所は、出発前にキールが教える。

キールの特徴

キールはリッドやファラと違って体が弱く、肉弾戦は苦手だ。しかし、その頭脳は人並みはすれたものがあり、晶霊術の扱いにたけている。メルディと同じく戦闘では後列に配置し、晶霊術による援護役にまわそう。

ただし、晶霊術はTPを消費するものなので、多用するとあっという間にTPがつかえてしまう。とりわけボス戦では晶霊術で相手の弱点を突くことが重要になるので、かんじんなときにTP切れにならないよう、「オレンジグミ」などの回復手段をつねに確保しておきたい。



TPを消費する代わりに、晶霊術は遠距離攻撃よりはるかに強力だ。

INFORMATION

インフォメーション

アイテム

名前	種類
01 オレンジグミ	道具
02 サーベル	武器
03 リボン	防具
04 アップルグミ	道具
05 600ガルド	ガルド
06 ボールアックス	武器
07 ホーリィボトル	道具



キールを仲間にすると自動的に宝箱から出てしまうアイテムを取り戻そう。



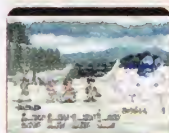
観測所には宝箱が5つあるが、そのうち4つはこのように空っぽだ。

エネミー

名前	HP	弱い属性
アーチャー	600	雷
アローテイル	420	雷
ハービー	650	風・火
バンデット	900	火
ロッキーホーク	580	火
ロックゴーレム	2500	水



「ハービー」は空中から攻撃を仕掛けてくる。地上の敵に気を取られると危険だ。



HPの多い「ロックゴーレム」には、弱点である水晶霊術をメインに使う。



空中から攻撃されると連続技を止められるので、「ハービー」を優先的に倒そう。



「アーチャー」は弓矢で距離から攻撃してくるので、ダッシュで近づこう。

ROUTE

ルート



ここではキャンプイベントが発生する。イベントの場所をあらかじめ覚えておくと、アイテムのムダ使いを防ぐことができる。事前にチェックしておこう。



インフェリア

INFERIA

P.38

B-3

MAP

NOSTOS CAVE

望郷の洞窟

大陸をつなぐ海底洞窟

望郷の洞窟は、インフェリア世界の南西の大陸と東の大陸を結ぶ海底洞窟だ。ここはエッグベアの生息区域として知られており、「エッグトレーダー」と呼ばれる卵商人がその卵を求めてやってくる。エッグベアの卵は非常に高い値段で売買されるが、巣から卵を持ち帰るには多大な危険がともない、命を落とす者も少なくないという。



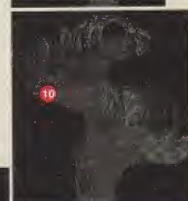
満潮と干潮の中間時の洞窟

潮が中間の状態では流木が橋のようになり、写真の島のようなところへ行けるようになる。ここでは「ライフボトル」と「サークレット」が手に入るが、そのうち、「サークレット」はキール専用の防具だ。彼はこの時点で頭部に何も着けていないと思われるが、これでやっと装備することができる。



中間時の探索はどちらの出口のほうからでも可能だ。

望郷の洞窟



出入口(東の大陸)



東の大陸から入った場合



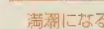
南西の大陸から入った場合



卵商人

出入口(南西の大陸)

満潮時の洞窟



満潮になると、Point A 付近に橋ができ、04の宝箱まで行けるようになる。少々距離があるが、この宝箱を開ければリッド専用の武器「レイピア」が手に入るのだ。これは突き攻撃を重視した刀刺だが、斬りの攻撃力もそう低くなく、使い勝手がいい。



満潮時の探索は南西の大陸側からでなければ行えない。

望郷の洞窟

卵商人を利用しよう

洞窟の入口に近づくと、中から出てきた卵商人との会話イベントが始まる。

イベント終了後、この卵商人に話しかけると通常のショップと同様にアイテムを買うことができる。売っている品物は「アップルグミ」や「オレンジグミ」などでミンツで購入できるものと同じと変わらないが、回復アイテムの残りが少ないようであれば、ここで補充しておこう。卵商人はこの場所にずっといるので、いつでも利用することが可能だ。

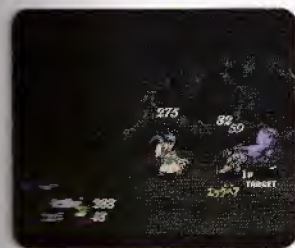


洞窟内では必ず敵戦になる。ミンツの増量で消費したアイテムはここで補充しよう。

「エッグベア」との戦い

キャンプ地点に差し掛かると、突然「エッグベア」が現れ戦闘となる。この戦闘はエッグベアとキールの2人だけで戦うことになる。相手は「エッグベア」1体なので、負ける心配は少ない。HPが減りすぎないように注意しつつ、積極的に攻撃していけばいい。キャンプの手前でアイテムを使ってHPとTPを回復しておけば、万全だ。

戦闘終了後は自動的にキャンプイベントが発生。パーティメンバー全員のHPとTPが全回復するので、技や術は惜しまず使っていこう。



「エッグベア」は攻撃力が高いが、恐れるほどのダメージではない。

わかりにくい通路に注意

入るほど近いポイントAは一見道がふさがれているように見えるが、実際は進むことができる。このほかの場所でも、通路が塞がっているように見えるが実は陰になっているだけとすることがよくあるので、もしも行き詰まったときはここに通れる場所がないか探してみよう。

潮の満ち引きと通路の変化



望郷の洞窟のうちキャンプ地点の手前の2つのマップでは、潮の満ち引きが発生する。これらのマップには水位の高さによって「干潮」「中間」「満潮」の3種類があり、それにより行動可能な範囲が変わってくるのだ。

水位を変化させるには、洞窟内のうち水位が変化する場所以外のマップを一定時間歩き回ればいい。こうして水位が変化すると、メッセージが表示される。潮を中間にするにはどこを歩いていてもいいが、満潮にするには南西の大陸側のマップにいないといけないので、注意してほしい。

水位が上昇した状態では、流木によって新しい通路ができ、干潮時には近づけなかった場所へ行けるようになる。これにより、段差の上にある宝箱を開けられるのだ。潮の満ち引きによる具体的な変化は、左ページのコラムを参照してほしい。

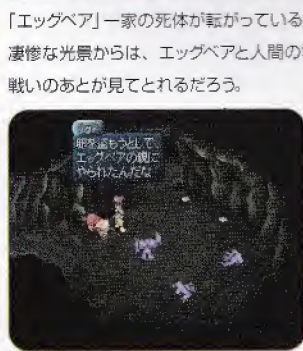


一定時間歩くことで洞窟特有の潮の満ち引きが発生し、マップに変化が生じる。

商人の亡骸が……



望郷の洞窟の入り口で出会った卵商人の仲間と思われる人間の亡骸と、「エッグベア」一家の死体が転がっている。この凄惨な光景からは、エッグベアと人間の壮絶な戦いのあとが見てとれるだろう。



「エッグベア」などの戦いで倒れたものだろう。商人はすでに亡くなっているのだ。

INFORMATION

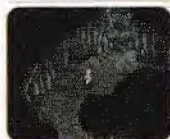
インフォメーション



ショップ

SHOP

名前	種類	価格
[卵商人]		
アップルグミ	道具	100
オレンジグミ	道具	200
バナシニアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
ホーリーボトル	道具	200
ダークボトル	道具	200
スベクター	道具	50



エンカウント率を上げる「ダークボトル」敵とたくさん戦いたいときなどに使う。

アイテム

ITEM

名前	種類
① オレンジグミ	道具
② プロテクター	防具
③ バナシニアボトル	道具
④ レイピア(満潮)	武器
⑤ ライフボトル(中間)	道具
⑥ サークレット(中間)	防具
⑦ バックラー	防具
⑧ チェインアームズ	武器
⑨ バトルアックス	武器
⑩ オレンジグミ	道具



エネミー

ENEMY

名前	HP	弱い属性
エッグベア	3200	火
グリーンローバー	940	火
シースラッグ	850	雷
スベクター	1900	火・光
ゾンビ	1300	火・光
フラウンボット	900	
ボアス	580	水・光
レッドシデーズ	500	水・雷



「シースラッグ」の攻撃を受けると、雷属性になることがあるので注意しよう。



「フラウンボット」の攻撃にも雷属性があるので、なるべく避けるようにしよう。

ROUTE

ルート



通過地点のダンジョンは、いったん抜けてしまうと戻るのはおっくうになりがち。このような場所にあるアイテムは、なるべく集めきってから次の目的地を目指すようにしよう。



インフェリア

INFERIA

P.38

B-3

MORLE

木陰の村モルル

大樹の上の小さな村

木陰の村モルルは、沼の中心にそびえ立つ1本の大樹に人が住みつくことで形成された、たいへん風変わりな村である。現在は少数の村人がここで暮らしており、のんびりとした生活を送っている。外から訪れる人は少ないが、ときには都会の生活に疲れた人々が、心身を癒しにやって来ることもあるようだ。村の奥には、手つかずの自然が残された場所もある。

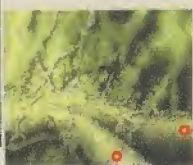


MAP

マップ

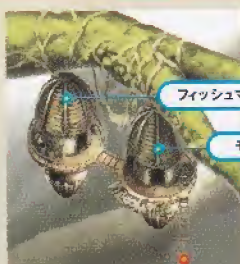


マゼットの家 01 06



行きのみ

旅人の店



フィッシュマンズ 01 06

モルルの宿屋



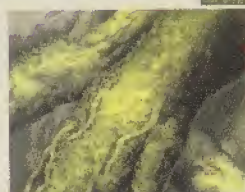
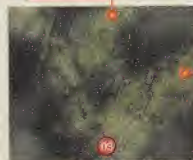
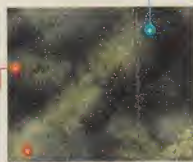
モルル奥地



アイアンサレット 01 06



ボス戦後



木陰の村モルル



出入口



インフェリア

INFERIA

P.38

C-3

MAP

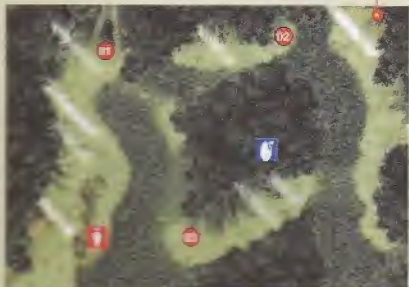
UNDINE STREAM 水晶霊の河

水の大晶霊の住む聖地

水晶霊の河は人の手がまったくつけられていない広大な大森林の奥に位置し、清らかな水の流れと木漏れ日が醸し出す神秘的な雰囲気包まれている。ここはインフェリア3大根元晶霊、水の大晶霊「ウンディーネ」の住む聖地であるが、大晶霊が人間の前に姿を見せることはまれで、出会うことは非常に困難とされている。



水晶霊の河



三入



ウンディーネ



木陰のレンズ

水晶霊の河のレンズは、木の茂みの陰にあり、非常に気づきにくい。ただし、このレンズは木の葉に隠れた通路の突き当たりに置かれており、この通路の入口さえわかれば入手は簡単だ。写真を参考に、探しみてほしい。



隠し通路は茂みの奥にあり、左斜め上に通じている。

水晶雲の河

水の洞窟へ行く

水晶雲の河は生い茂る樹木にさえぎられて見えない部分が多く、足場もあいまいなところが多い。進むかどうか判断しにくい場所がある。無理に進まないようにしてほしい。

洞窟の奥に進んでいくと滝があり、その裏に小川が流れている。ここに入るとイベントが発生する。イベントで「ワンディーネ」が出現する。



水々に覆われて遠くが見えぬところがある。暗い場所が多いので注意しよう。

「ワンディーネ」との力試し

洞窟の上流の水源地に着くと、「ワンディーネ」との戦闘になる。「ワンディーネ」は通常攻撃、「洗礼の矛先」、「水の晶霊術「アクアエッジ」」の3つのうち、通常攻撃と「峻別の伏流」、「水の晶霊術」はガード可能なので覚えておく。「アクアエッジ」はガードできないので、発動したら避けて回避するしかない。

洞窟の奥に進んでファラは接近からのラッシュ、メルデは「ワンディーネ」の弱点である雷属性の晶霊術を使う。このとき「ワンディーネ」の攻撃はガードできないので、ファラを回復役にしておこう。



「洗礼の矛先」はキャラクターを回復する効果がある。できれば先陣でガードしよう。

「ワンディーネ」との契約

洞窟に勝利すると、ワンディーネはリッドたちの力を認めてクレームレケイジ(C.レケイジ)の中に入ってくる。これにより、大晶霊の力を得ることができるようになる(35ページ参照)。イベントの最後にリッドからレケイジの使い方について説明を受けるので、よく聞いておこう。



大晶霊の召喚が可能に

戦

闘中に契約している大晶霊と同じ属性の晶霊術を使ったり、特定のアイテムを使ったりすると、大晶霊の活力がだんだん高まっていく。そして活力が最大になった状態では、大晶霊を直接呼び出して敵を攻撃させる、召喚術を使うことができるのだ。召喚術はほかの晶霊術よりもはるかに強力なので、ボス戦などで使うと効果的だ。ただし、せっかく活力を高めても、ほかの属性の晶霊術を使うと低下してしまうので注意しよう。また、大晶霊をかけ合わせるフリンジ(63ページ参照)にも、活力を平均化する効果がある。



「チンクエデア」のワナ

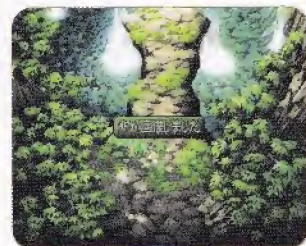
宝

箱から手に入る「チンクエデア」は、現時点で手に入る武器のなかではもっとも高い攻撃力を持っている。しかし、この短剣は水属性で、「ワンディーネ」相手にはまったく通用しない。「ワンディーネ」戦が終わるまでは、装備しないようにしよう。ちなみに「チンクエデア」を装備した状態で「ワンディーネ」との戦闘に敗れると、彼女のほうからこのことを忠告してくれる。



回復ポイント出現

リッドたちと「ワンディーネ」との契約が終了すると、近くにあるロードポイントが光に包まれ、このあとロードポイントを調べると、全員のHPを全回復することができる。また、「ワンディーネ」戦のあとにはHPとTPが全回復している。これらはほかの大晶霊との戦いでも同じなので、覚えておこう。



大晶霊戦のあとにはHPとTPが全回復し、ロードポイントで回復が可能になる。

INFORMATION

インフォメーション



アイテム

名前	属性
① ボイズンチェック	装備
② フェザーローブ	防具
③ シルククローク	防具
④ アイアンリスト	防具
⑤ メイス	武器
⑥ ボイズンチェック	装備
⑦ ミックスグミ	道具
⑧ チンクエデア	武器
⑨ アップルシールド	防具
⑩ ミックスグミ	道具

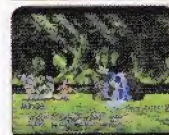


毒状態になるのを防ぐ「ボイズンチェック」は、入手したらすぐに装備させよう。



エネミー

名前	HP	強い属性
エッグヘア	3200	火
キックフロッグ	1500	雷
キングフロッグ	3400	雷
クラッシュトータス	1800	氷・雷
シースラッグ	850	雷
スコビーオン	1800	氷
スターフィッシュ	1940	雷
テラーニードル	410	—
フォレストホーク	1200	火
マンティコア	2200	—
レッドローパー	1600	火
ワーヘア	3200	火・光
ワンディーネ(ボス)	6800	雷



防御力が高い「クラッシュトータス」には、直接攻撃よりも晶霊術が有効だ。



「スコビーオン」は見た目通り毒を持つモンスター。早めに倒すことを心がけよう。



「スターフィッシュ」はこちらの攻撃があたりにくく、しかも攻撃に毒効果がある。

ROUTE

ルート



手帳そのものは自動的にシンプルだが、出現する敵がだんだん強力になってくるので、装備などには十分に気を配ろう。戦闘に自信がなければ、画面でもこまめにスキルを確認して回復することをおすすめする。



インフェリア

INFERIA

P.38

C-3

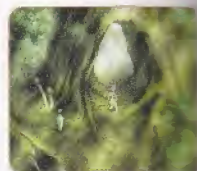
MAP

FOREST OF TEMPTATION

いざないの密林

亡霊のさまよう死者の森

インフェリア世界の東の大陸には、いざないの密林と呼ばれる深い森がある。言い伝えによると、この森は行き場を失った死者の魂が集う場所で、命ある者の肉体を求めて亡霊たちがさまよい歩いているという。この真偽は別として、広大な迷路のようなこの森が、多くの旅人の方向感覚を惑わせ、その命を奪ってきたことは間違いない。



いざないの密林

モルル側から入った場合

出入口 (モルル側)

王都インフェリア側から入った場合

ジャングラー

かつきた冒険者

出入口 (王都インフェリア側)

秩序の像

ジャングラー

Point B

主神像

創造の像

Point A

Point C

ジャングラー

ジャングラー

料理が重要に

このように広大なマップでは、回復を道具に頼っていると、途中で道具がなくなる心配がある。そこで重要になるのが、料理による回復だ。料理には熟練度があり、成功率に影響する。後半のことも考え、なるべく同じ料理は同じ人に作らせるようにしよう。

オートを使えば、キャラクターの状態によって自動的に料理を行うよう設定できるので、ぜひ活用してほしい。



道具は戦闘中の回復に備えてキープし、料理を活用しよう。

いざないの密林

石像を向かい合わせよう

いざないの密林の中はよく似たマップが繰り返されているので、自分の現在位置を正確に把握するように注意しよう。

前半部には、いくつかの石像が置かれている。そのなかの主神像を調べると、混沌の像、破壊の像と創造という対照的な意味を持つ像を3つ組み合わせるようになれば、先へ進む道が開けることがわかる。具体的には、混沌の像と破壊の像を右向き、秩序の像と創造の像を左向きにすればいい。森の中に点在する像の向きが誤っているものに近づいて、その向きを直し、正しい向きにしよう。これによって、**緑色の**の先の道が出現する。

森の中の像の向きは主神像の近くに置かれた石刻の4つの像と連動しているため、一つを見ればどの像を回転させに行けばいいのかわかるだろう。



最初に主神像のあるマップへ行き、回転させなければならぬ像を確かめよう

「ジャングラー」を倒せ

後半部に倒れている力つきた冒険者を調べると、特定の敵を倒さなければ進めないことがわかる。具体的には「ジャングラー」という敵を探し出し、すべて退治する必要があるのだ。

ジャングラーはマップ上に姿を見えており、近づくと攻撃をしかけてくる。このモンスターは魔法性の攻撃に弱いの、キールの「ファイアボール」が有効だ。ジャングラーの使う「スマッシュフェーサー」は強力な攻撃だが、相手のふくまきに入ってしまうと受けずにすむ。こうしたジャングラーを倒すと、**緑色の**の先に道が開け、森を出ることができる。

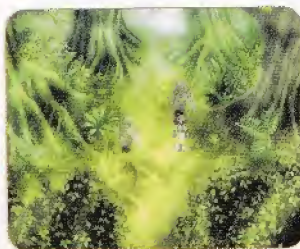


「ジャングラー」の攻撃は魔法性だが、キールの「ファイアボール」が有効

さまよう亡霊に注意

マップの**黄色い**マークの場所にはそれぞれ2体の亡霊があり、こちらの姿を確認するとHPがどんどん削られてしまうのだ。亡霊を倒すことは不可能なので、接触されたら急いで逃げよう。残りHPが1の場合はそれ以上削られることはなく、これによってゲームオーバーになることはない。しかし、回復手段のない状況で大量にHPを失うと、このあとの戦闘で敗北してしまう可能性が高くなるので注意したい。

対策としては、まず亡霊のいるマップには必要のない限り入らないこと。どうしても通過しなければならない場合は、亡霊を避けつつダッシュで走り抜けよう。



密林内の道は狭いので、亡霊をよけるのも一苦労だが、決して不可能ではない

回復の泉に立ち寄ろう

森の端の**緑色の**にわき出ている泉に近づくと、全員のHPが全回復する。戦闘や亡霊によってHPを失った場合は、ここで回復しておこう。

いざないの密林の後半に「ジャングラー」との戦いが控えていることを考えると、前半はなるべく回復アイテムや料理を温存したい。前半でのHP回復は、できるだけここでやろう。



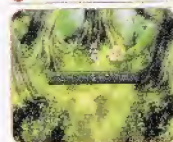
森はまだまだ続くので、ここでの回復は非常にありがたい。ぜひ利用しよう

INFORMATION

インフォメーション

アイテム

名前	種類
アイアンアームズ	武器
ミックスグミ	道具
シルククローク	防具
ミスティローブ	防具
400ガルド	ガルド
ライフボトル	道具
アイアンリスト	防具
ライフボトル	道具
ホーリーボトル	道具
リキールボトル	道具
バイングミ	道具
フレアボトル	道具
リバースドール	装飾
バナシアアボトル	道具
レモングミ	道具
バスタードソード	武器
ルーンボトル	道具
オレングミ	道具
すいしょうせき	道具
チャームボトル	道具
ミラクルグミ	道具
バイングミ	道具
オレングミ	道具
スペクタクルズ	道具
アップルグミ	道具
765ガルド	ガルド
りょくしょうせき	道具



「バスタードソード」を早めに入手すれば、残りの「ジャングラー」戦が楽になる。

エネミー

名前	HP	弱い属性
オークジェリ	1200	火
クルール	3100	火・光
サイズキャリアー	1800	火・光
ジャングラー	5400	火
スケルトン	2100	火・光
スペクター	1900	火・光
トロール	2400	氷



「クルール」の攻撃には凍結効果がある。この状態で攻撃されると非常に危険だ。



「サイズキャリアー」は火の魔法術「ファイアボール」を使う。戦闘中に溜そう。

ROUTE

ルート



このような広大なダンジョンでは、進行ルートを誤ると命取りになりかねない。事前に合理的なルートを組み立て、実際にダンジョンに入ったら、計画通りに迷わず進むようにしましょう。



インフェリア

INFERIA

P.38

D-2

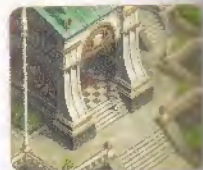
MAP

INFERIA CITY

王都インフェリア

王族の住む政治の中心都市

リッドたちの住むインフェリア王国の首都、それが王都インフェリアだ。町全体を囲む強固な城壁は、王国の威信を知らしめてあまりある。この町の見所は、闘技場や劇場といった大都市ならではの娯楽施設や、王国の科学技術の粋を凝らした天文台など、多種多様だ。もちろん、国民の敬愛する王族の居城、インフェリア城も見逃せない。



天文台のレンズ

天文台のレンズには、
星の位置や動きを正確に
測ることができる。この
レンズは、天文台の最上
層に設置されている。そ
のレンズは、天文台の最
上層に設置されている。そ
のレンズは、天文台の最
上層に設置されている。



観測所は天文台の最上層だ。

出入口

王都インフェリア

インフェリア闘技大会」に挑戦

劇場では闘技大会が開催されており、観戦で一定の料金を払って参加することになる(104ページ参照)。試合は3回戦まで行われ、3回戦終了後にHPとTPが全回復する。回復アイテムを使用することは可能だが、観戦できるメンバーはリッドのみで、観戦で必ず見事優勝すると、賞金と賞品がもらえる。

大会は2つのクラスがあるが、どちらから参加してもいい。ただし、もっともランクの低い選手と対戦しても相手はかなりの強者ぞろい。同点で勝つことは難しい。もっとも、ラッキーを運んだうえで、全クラス制覇を目指そう。



いまの時点で主人公は出場するものは無理に近いもの。1回戦で落ちる可能性は高い。

「ウルタス・ブイ物語」観劇

劇場では演劇「ウルタス・ブイ物語」が上演されている(104ページ参照)。観劇は全8幕用意されており、最後まで観ると道具「ウルタスだいほん」をもらえるが、観劇につれて観覧料金も跳ね上がるので、最後まで観ることはまず無理だろう。

グルメ情報

劇場にある植木鉢を調べるとワンダーシェフが現れ、「ふわふわケーキ」の作り方を教えてもらえる。劇場にホテル2F廊下の水差しを調べると「クリエーション」(全員HP大回復/全ステータス最大まで)を覚えることができる。

「エタボケ1」の入手法

インフェリアでの一連のイベントを終えて城で「じょうせんパス」をもらったあと、闘技場前にいる老人と話す、「グリップソード」を探してほしいと頼まれる。町の人々から情報を集めて、老人の依頼を解決してあげよう。具体的な入手手順は下記を参照のこと。こうして「グリップソード」をみつければ、お礼として貴重品「エタボケ1」が手に入る。

これをアイテムメニューで選択してポケットステーションにダウンロードすれば、「たたかえ!リッド」を遊ぶことができる(111ページ参照)。「たたかえ!リッド」をクリアしたら、闘技場観戦席にいる老人に会いにいこう。すると、リッドの称号「アルペインの剣士」と装備品「スマッシュマント」が得られるのだ。

「エタボケ1」入手手順

闘技場前にいる老人と話す

「不戦勝」付近にいる男と話す

城の門番の右側と話す

闘技場受付にいる兵士と話す

闘技場前にいる老人と話す

ホテルのイベントを選ぼう

ホテルインフェリアに宿泊すると、2階の2部屋から泊まる部屋を選ぶことができる。このとき向かって左の部屋を選べばお色気メイドのイベント、右の部屋を選べばDJメイドのイベントがそれぞれ見られる。



お色気メイドのイベント、DJメイドのイベントはそれぞれ別の部屋で行われる。

INFORMATION

名前	種類	価格
ショートランス	武器	1820
クレセントアックス	武器	2200
ヘビーグレイブ	武器	2000
ボイズンソー	武器	1440
ウグイスブエ	武器	1640

名前	種類	価格
チェーンメイル	防具	1900
ホワイトクローク	防具	1480
サークレット	防具	780
アイアンリスト	防具	1320
ラウンドシールド	防具	1600
レザーマント	防具	100

名前	種類	価格
アップルグミ	道具	100
オレンジグミ	道具	200
ミックスグミ	道具	1000
バナナアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
フレアボトル	道具	600
ホーリーボトル	道具	200
ダークボトル	道具	200
スペクタクルズ	道具	50

名前	種類	価格
ブレッド	食材	60
ライス	食材	100
チーズ	食材	60
たまご	食材	50
ヘアのにく	食材	150
レタス	食材	60
トマト	食材	80
たまねぎ	食材	50
きゅうり	食材	50
キルマフルーツ	食材	80
レモン	食材	60

名前	種類	価格
ベルベージュ(ホテル2Fの花瓶)	道具	
バイングミ(武勇伝の鉢)	道具	
ダークボトル	道具	
ルーンボトル	道具	
バイングミ	道具	
レモングミ	道具	

名前	種類	価格
ふわふわケーキ	道具	
クリームシチュー	道具	

名前	種類	価格
ふわふわケーキ	道具	
クリームシチュー	道具	

ROUTE

ルート

城の門番と話す

王立天文台へ行く

天文台4Fの立寄入り

禁止場所へ入る

セリファート教会へ行く

兵士に捕まり

インフェリア城へ

客間へ行く

キールの天文台

謁見の間へ行く

「じょうせんパス」を

もらう

インフェリア港へ向かう



インフェリア

INFERIA

P.38

C-2, B-1

MAP

INFERIA PORT - BAROLE PORT

インフェリア港～
バロール港

大陸を結ぶ海の道

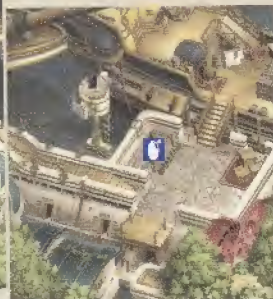
海に隔てられた複数の大陸からなるインフェリアでは、船が交易の主役となっている。なかでも首都であるインフェリアと学問都市ミンツ、および商業都市バロールを結ぶ航路はとりわけ重要視されており、王国の管理する定期便が就航している。船の客室には1等と2等が用意されているが、旅の思い出にするなら、やはり1等での優雅な船旅を一度は満喫したい。



インフェリア港



出入口



食堂の利用法

連絡船の1等客室に乗ったら、食堂のカウンターテーブルにある皿を調べてみよう。すると、さまざまな食材が6つまで手に入る。もらえる食材はランダムだが、無料なのがうれしいところだ。



6つの食材を、無料でいただくことができる。

連絡船



1等客室



食堂



2等客室



2等客室



廊下



廊下

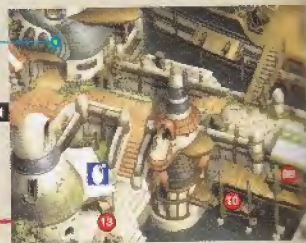


廊下



タイガイ

出入口



バロール港

インフェリア港

キールとの別れ

「船に乗りこえようとする、キールが船に残りたいといいだし、しばらくバールから残れることになる。このとき、彼が装っていた品物は残されるので、前もって外し
ておかない。」

ニールと別れたあと王都インフェリアの王立
図書館を訪ねると、イベントを見ることができ
る。王立城内にはレンズがあるが、パロールで
ここに来ると当然王都インフェリアに戻れ
ない。そこで、いまのうちに取っておくといひ、



キールは王立天文台でオルバーズ界面の観測を続けるため、一人残るのだった。

松屋「太公望」

インフェリア港には船具屋があるが、リッ
たちは自分の船を持っていないので、
利用することができない。のちほ
うしてから、また来るようにしよう。

ミンツへ戻るには

インフェリア港の船着き場にはミンツ行
きとバロール行きの2隻の船が停泊し
ている。最初はミンツ行きに乗ろうとするとフ
ランツに反対されてしまうが、一度バロールへ行
くと今度はミンツに乗り換えることができる。

連絡船

1等客室か2等客室か

コール港-インフェリア港間の定期船
 は、2回目以降の乗船から利用する客
 には船旅を選ぶことができる。2等客室のほう
 へ予約したが、この場合は食堂に行くことがで
 けず、船旅商人を利用することもできない。
 船内でのアイテムやイベントを見逃したくな
 い人は、一度は1等客室を利用しよう。

さらに料金は1等客室が900ガルド+い
て訪れたホテルのうち最も高い宿泊料、2
等客室が900ガルドとなっている。

カトリーヌよ、どこへ行く

のちほど風晶霊の空洞で「シルフ」を倒したあとインフェリア行きの船に乗ると、食堂にカトリーンがいる。彼女は「じょうせんバス」を持たずに船に乗ってしまったらしく、船員から問い詰められているのだ。

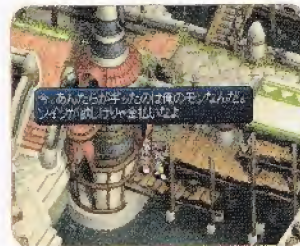


こゝでもカトリックはオラフルに巻き込まれている。行つて助けてあげよう。

バロール港

宝箱の有料アイテム

バロール港で宝箱から「アーメットヘルム」と「カイトシールド」を取ると、男が現れてそれぞれ1440ガルドと4000ガルドを要求してくる。どちらもこの時点ではかなり性能がよく、「カイトシールド」は少し先の町へ行かなければ売っていないので、資金に余裕があれば買ってこよう。



一度でも男の要求を断ると二度と入手

グルメ情報

イソフィア港の「太公望」にあるイカリを調べると、ワンダーシェフが出現し「さかななべ」(全員HP小回復・防御力一時上昇)の作り方を教えてもらえる。パロール港の下のほうにある木箱を調べると、同様に「いかりんぐ」(全員HP小回復・解毒)が修得できる。

INFORMATION

ショップ

名前	性別	学年
レモンミ	道具	7500
バイングミ	道具	8000
ミラルグミ	道具	6000
リキールボトル	道具	1200
すいしゅうせき	道具	8000
ポイズンチェック	秘薬	8000
シープスメント	秘薬	2400

「タイガイ」

まぐろ	食材	200
えび	食材	80
いか	食材	80



大晶靈の活力を上げるアイテムは、稀少品らしくその価値もかなり高いものだ。

アイテム

	名前	種類
01	せぎしょうせき(太公望の右側の楯)	道具
02	ホワイトクローク	防具
03	アーメットヘルム	防具
04	クレセントアクス	武器
05	チェインメール	防具
06	ウグイスブエ	武器
07	マズログミ	道具
08	レモン	食料
09	イチゴ	食料
10	バナナ	食料
11	レタス	食料
12	たまねぎ	食料
13	ポテト	食料
14	にんじん	食料
15	キャベツ	食料
16	へらのにく	食料
17	たまご	食料
18	カイトシールド	防具
19	アーメットヘルム	防具
20	みずしほのかけら	道具

※ はランダムで6個まで取れる



1等客室を利用すれば、船内で入手できるアイテムも増えるのだ。

ワンダーシェフ

WONDER CHEF

12 さかななべ
13 いかリング

ROUTE

ルート



本文で説明したとおり、連絡船の1等客室の乗船料金は、それまでに泊まったホテルの金額に応じて高くなる。したがって、船のイベントやアイテム入手は、なるべく早いうちに済ませておいたほうがお得だ。



インフェリア

INFERIA

P.38

A-1

MAP

BAROLE

商業の町バロール

活気に満ちた庶民の町

商業の町バロールは、古くから交易の中心として栄えてきたにぎやかな町だ。いまでは町そのものが巨大な商店街となっており、店舗の数と種類はインフェリア全土のどの町よりも豊富である。商人はもちろん買い物目的のさまざまな人が大勢訪れ、彼らを相手にする飲食店も多い。治安はそれほど悪くないが、人の集まる場所ではそれなりの注意も必要だろう。



商業の町バロール



出入口

女の子に話しかける 02



04



出入口



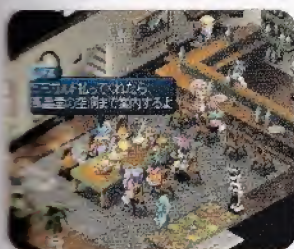
出入口

商業の町パロール

レイスとの出会い

シンバという店の前を通りかかると、太人が子どもをいじめていると勘違いしたファラが、結果的にドロボウに手を貸してしまうイベントが発生する。町の人々にいらまされてしまったリッドたちだったが、レイスという男と知り合いにより、ことなきを得るのだった。このイベントの終了後、ファラは「むてっぽう」の称号を得る。

レイスとともに酒場へ行ったリッドたちは、風晶霊の空洞に関する情報を教えてもらう。一行はレイスに道案内を依頼し、この空へ向かうことになる。

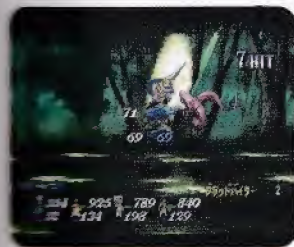


酒場の酒客がファラと子どもをいじめる。レイスは早急で道案内をしなくてはならない。

レイスが仲間になる

イベントの終了後は、レイスにいわれたとおりパロールの宿屋の前へ行く。すると彼との合流イベントが発生し、レイスが仲間になるのだ。

レイスはリッドやファラと同じく近距離戦を得意とするので、前列に配置するのがオススメ。戦闘能力はリッドとさほど変わらないが、得意している技は「秋秋雨」「風雷神剣」「雷牙斬」「爪電斬光剣」といずれも強力な技なので、非常に頼りになるだろう。



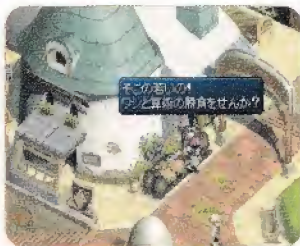
レイスの特殊技はどれも強力な魔法・物理攻撃技で、非常に頼りになる。

グルメ情報

パロールの酒場の2階ベランダにいる酔っぱらいと話すと「ステーキ」(全員HP回復・解麻痺)、パロールの宿屋のクロマートを開くと「グラタン」(全員HP回復・中一騎上昇)の作り方がわかる。

「石取りゲーム」で頭の体操

オムネの店先にいる男に話しかけると、「石取りゲーム」の勝負を申し込まれる(105ページ参照)。このミニゲームに見事勝利すると、リッドに「さんじゅつせいねん」の称号が与えられる。



はかのミニゲームと異なり、頭脳を鍛える。石の配置を理解してから勝負しよう。

方向音痴のカトリーヌ

レイスとの酒場イベントが終了したあと、パロール本屋へ行くと、カトリーヌと出会うことができる。彼女は王都インフェリアへ行くために、世界地図を暗記しようとこの店へきたというのだが……。

盗人少年その後

レイス登場イベントでファラが助けた盗人少年、ベッポ。ファラは町中を駆け回っている彼を捕まえて、なんとか改心させようとするのだが……。ベッポの逃走ルートは下記のとおりだが、物陰に隠れていて非常に見つげづらい。くまなく探すようにしよう。

ベッポの移動先

噴水左のテント

ヨシンバ・アナガチ間の道

パロールの宿屋の受付

パロールの酒場前のテント(逃げ回るのてつかまえる)

パロールの宿屋前(おわりに「ルーンボトル」をくれる)

ROUTE

ルート



INFORMATION

ホテル	HOTEL
場所	パロールの宿屋

ショップ	SHOP
名前	レイス

名前	種類	価格
バルチザン	武器	2980
スティールソード	武器	2400
ナイフサーベル	武器	1800
ニードルグローブ	武器	2400
メイス	武器	1200
ウグイスフエ	武器	1640
チェインメール	防具	1900
ミスティグローブ	防具	1440
アーマットヘルム	防具	1440
ブレスレット	防具	3360
バックラー	防具	460
ラウンドシールド	防具	1600

名前	種類	価格
マジックミスト	装備	6000
ボイゾンチェック	装備	6000
バラライチェック	装備	24000

名前	種類	価格
アップルグミ	道具	100
オレンジグミ	道具	200
ミックスグミ	道具	1000
バナシアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
フレアボトル	道具	600
リキールボトル	道具	1200
ホーリーボトル	道具	200
ダークボトル	道具	200
スベックタクルズ	道具	50

名前	種類	価格
ブレッド	食材	60
バスタ	食材	60
ベアのにく	食材	150
ミルク	食材	50
チーズ	食材	60
キャベツ	食材	60
ポテト	食材	50
にんじん	食材	50
レモン	食材	60
キルマフルーツ	食材	80

アイテム	ITEM
名前	種類

01 シャムシール	武器
02 エリクシール	道具
03 1000ガルド	ガルド
04 ホーリーボトル	道具
05 すいしょうせき	道具
06 ダークボトル	道具

ワンダーシェフ	WONDER CHEF
名前	種類

01 スターキ	料理
02 グラタン	料理

レイスは頼りになる仲間だが、キールがいないということは、風晶霊の使い手が1人少ないということでもある。風晶霊の空洞へ向かうときは、いままですらに準備を急いで行こう。



SYLPH CAVERN 風晶靈の空洞

インフェリア

INFERIA

P.38

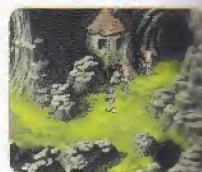
A-2

MAP

マップ

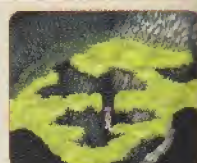
風の大晶靈の住む荒れ地

風晶靈の空洞は、風の大晶靈「シルフ」が住むとされる特別な場所だが、いたるところで猛烈な突風やかまいたちが発生しており、人が近づくことをかたくなに拒んでいるように見える。ある種の慈しみを感じさせた水晶靈の河とは異なり、まさに大自然の厳しさを感じさせる地である。なお、この空洞は王国の管理下にあり、見学には事前に許可を得なければならない。



帰りは落とし穴を利用して

Point Eの地面は落とし穴になっており、乗ると空洞へ落とされ、回り道になってしまう。ただし、「シルフ」と契約を交わして空洞の外へ戻る場合は、この落とし穴にわざと落ちることで近道ができる。

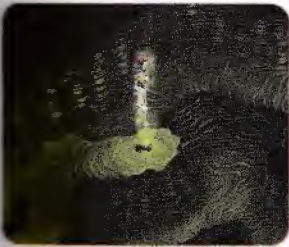


乗ると一気に落ちてしまう。

風晶霊の空洞

9 風を利用して移動しよう

洞内の地面には、定期的に風が吹き出す穴が数カ所ある。このような穴に風が吹き出しているときに乗ると、地上へ移動することができるのだ。反対に地上から空洞へ降りたい場合は、風が吹き出していないときに乗ればいい。



下から吹き上げる風を利用して、空洞内部分と地上部を行き来しよう。

9 ときには風がジャマすることも

洞内のPoint Bには強い風が吹いており、そのまま進むと外へ流されてしまう。このとき、右側の壁を調べるとレイスがロープを張るのを見ることができ、近づいて○ボタンを押そう。これにより、ロープを横切って先へ進むことができる。

9 「シルフ」との力試し

洞最深部にたどり着くと、風の火晶霊「シルフ」との戦闘になる。「シルフ」は「ラファール」2体を引き連れているので、ひとりで両方を2手に分け、リッドとレイスは「ラファール」を、ファラとメルディは「シルフ」を、それぞれ攻撃するといい。メルディは「シルフ」の弱みである地属性の晶霊術「グレイブ」を持つが、「シルフ」の位置が高くてヒットさせることができないので、ほかの術を使うこと。

「ラファール」を倒したら、全員で「シルフ」に攻撃しよう。「シルフ」に攻撃を当てて地面に落ちてしまってもすぐに瞬間移動で逃げられてしまわない。地道にジャンプ斬りや「虎牙破斬」などを繰り返したほうが効果的だ。勝利後は「ウェーブ」戦と同様にHPとTPが回復し、近接ロードポイントでHP回復が可能になる。



遠距離攻撃は決まらなく、ジャンプ攻撃から「虎牙破斬」ならなんとかなる。

9 「シルフ」との契約

戦闘勝利後、リッドたちの力を認めた「シルフ」がC.ケイジ内に入ってくる。これで、インフェリア3大根元晶霊のうち2体の火晶霊の協力を得たことになるのだ。

このあと空洞入口付近でキールと再会すると、C.ケイジメニューのフリンジで火晶霊同士をかけ合わせることができるようになるので、さっそく試してみよう。この場合は、新たな晶霊術として「ヒール」が発生するはずだ。こうして覚えた晶霊術には強力なものが多いが、かけ合わせた火晶霊同士がそれぞれ別のC.ケイジ内にいないと使用することはできないので、覚えておいてほしい。

9 かまいたちには要注意

空洞の地上部分には風が渦巻いているところがある。このかまいたちに触れると微量ながらダメージを受けてしまうので、どうしてもそばを通り過ぎなければならない場合を除き、できるだけ近づかないようにしましょう。

9 「エアリアルボード」の使い方

キールと再会すると、「シルフ」から「エアリアルボード」をもらえる。フィールドマップのトラベルメニューからこれを使用すれば、ホバークラフトのように滑りながら移動することができ、船に乗らなくても海を渡ることが可能になるのだ。さっそくこれを使って、火晶霊がいると思われる熱砂の町ジャンパール方面へ向かうとしよう。

なお、キールと入れ替わりにレイスはパーティから離れてしまう。



「エアリアルボード」は風の火晶霊術の1つで、地面から浮遊して移動することができる。

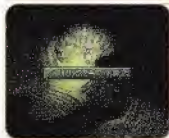
INFORMATION インフォメーション

アイテム

名前	種類
① ストームシールド	防具
② ミックスグミ	道具
③ ミックスグミ	道具
④ メンタルリング	装備
⑤ アサルトダガー	武器
⑥ 1800ガルド	ガルド
⑦ オレンジグミ	道具
⑧ レモングミ	道具
⑨ ニードルクローブ	武器
⑩ アークウィンド	武器
⑪ ライフボトル	道具



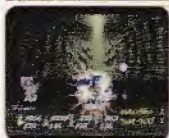
たとえ強力でも、風属性の武器は、空洞を出るまで装備しないように。



「メンタルリング」はPoint Bの落とし穴から下に落ちれば入手できる。

エネミー

名前	HP	弱み/属性
ウィルオ・ウィズ	1800	—
ガスクラウド	1600	—
グリスリー	4500	—
ダイアールフ	3000	—
ファントム	3200	—
ブラッドバイター	3500	—
ホーネット	900	—
ボーンナイト	2900	—
マッドイール	4500	雷
メルディンボット	3500	—
ラファール	4500	—
シルフ (ボス)	6600	地



「メルディンボット」の攻撃を受けると毒状態になることがあるので注意。



「ガスクラウド」の吐き出すガスにも毒効果があるが、避けるのは難しい。

ROUTE

ルート

レイスと兵士の会話 Point A	岩にロープを渡す Point B	キャンプ	シルフと戦う	レイスが仲間から失踪する Point A	キールが仲間になる Point B	「エアリアルボード」入手	熱砂の町ジャンパールへ向かう
----------------------	---------------------	------	--------	-------------------------	----------------------	--------------	----------------



インフェリア

INFERIA

P.38

D-1

MAP

CHAMBARD

熱砂の町シャンバール

砂漠に囲まれた灼熱の町

東の大陸の北部に広がる砂漠のなかのオアシス都市、シャンバール。町の気温はインフェリア全土でもっとも高いが、このような酷暑のなかでも人々の活動は旺盛だ。この地方は陽射しが非常に強いだけでなく、火の大量生産の住みかがある場所だといわれており、そのこともこの暑さの一因となっているのかもしれない。



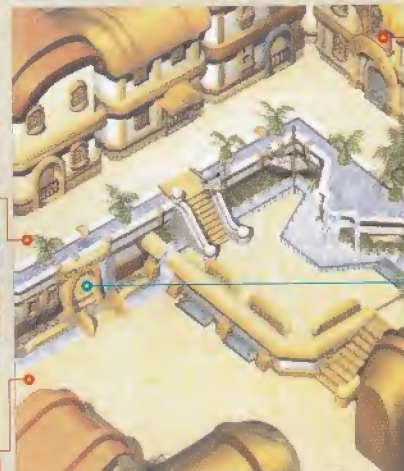
熱砂の町シャンバール

ホットショット&ヒートアップ

ビストロシャンバール
(シャン食品&バール食品)



シースルー



逃げ水

シャンバールの宿屋

出入口



ビストロシャンバールのレンズ

ビストロシャンバールにはレンズが1枚隠されているが、この広い建物から探し出すのはなかなか困難なので、詳しく紹介しよう。受付の左側にある階段を上がって2階へ行き、中央付近にあるテーブルの右側のイスを調べれば、そこにレンズがあるはずだ。



レンズはテーブルに2つある。イスのうち、右側のほうに

白砂の町シャンパール

レンズでアイテムゲット

白砂の町の前にはイルーナという女性に話しかけると、所持している「レンズ」を交換に応じて貴重なアイテムを譲ってもらえる(105ページ参照)。もらえるアイテムは、レベルごとに異なる。
白砂の町に着くまでにすべての町やダンジョン、イベントでレンズを取ってれば、23枚持っているはずだ。もしも見逃しがあつたら、いま一度取りに行ってもいいだろう。



イルーナからアイテムをもらうには、最低でも10枚のレンズが必要だ。

「シャンパール」に挑戦

白砂の町の前にはバルーンマスターに話しかけると、自称最強の格闘技「シャンパール」に挑戦できる(105ページ参照)。ミニゲームは制限時間内に戦闘画面上の「シャンパール」をすべて破壊するというもの。全5ステージをクリアすると、リッドに「キックマスター」の称号が与えられる。



すべての「シャンパール」を破壊する(105ページ参照)は、結果が必要だ。

「ビストロシャンパール」で料理勝負

「ビストロシャンパール」は料理対決の会場となっており、受付で参加料10000ギルを支払えば出場することができる。料理対決ではファラが出場し、1回戦に見事勝利すると「ミツバシコック」の称号が与えられる(106ページ参照)。大会は全3回戦だが、2回戦まで勝つのは2回戦まで。3回戦にはファイナル対戦しよう。

「ビストロシャンパール」内には食材のショップがある。これらの店では、多くの種類の食材をそろえることが可能だ。

カトリヌはこんなところまで

洋品店シースルーを訪ねると、カトリヌが強引に服を売りつけられそうになっているので、行って助けてあげよう。それにしても、王都とはずいぶん方向違いだ。



シースルーにカトリヌの店がある。忘れずに立ち寄ろう。

グルメ情報

シャンパールの宿屋の客室右上にあるベッドを調べると、ワンダーシェフが現れ「カルボナーラ」(全員HP・TP回復)の作り方を教えてもらえる。また「ビストロシャンパール」にあるワインのビンを調べると、同様に「ベスカートレ」(全員HP回復)の作り方を覚えることができる。いずれもHPやTPが減少したときには頼りになる料理だ。

Information インフォメーション

ホテル	
場所	価格
シャンパールの宿屋	240

ショップ		SHOP
名前	種類	価格
[ホットショップ]		
ダオ・ブレード	武器	4400
クレセントアックス	武器	2200
ハルバード	武器	3800
プリティホラカイ	武器	3160
ジェムロッド	武器	3200

[ヒートアップ]		
リングメイル	防具	3500
クロスヘルム	防具	3600
ゴールドクレスト	防具	3560
カイトシールド	防具	4000
[シースルー]		
ホワイトクローク	防具	1480
シルククローク	防具	1840
フェザーローブ	防具	1560
ブルーリボン	防具	2800
レザーマント	装飾	100
キッチンミトン	防具	3560

[逃げ水]		
アップルグミ	道具	100
オレンジグミ	道具	200
ミックスグミ	道具	1000
バナシアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
フレアボトル	道具	600
リキールボトル	道具	1200
ホーリーボトル	道具	200
ダークボトル	道具	200
スペクタクルズ	道具	50

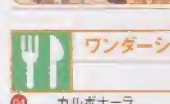
ショップ		SHOP
名前	種類	価格
[シャン食品]		
ブレッド	食材	60
パスタ	食材	60
ライス	食材	100
ベアのにく	食材	150
いか	食材	80
えび	食材	80
チーズ	食材	60
たまご	食材	50
ミルク	食材	50
まぐろ	食材	200
とうふ	食材	60
こんにゃく	食材	60

[パール食品]		
レタス	食材	60
キャベツ	食材	60
ポテト	食材	50
きゅうり	食材	50
にんじん	食材	50
たまねぎ	食材	50
トマト	食材	80
ビート	食材	60
だいこん	食材	60
レモン	食材	60
イチゴ	食材	80
バナナ	食材	50
キウイ	食材	80
キルマフルーツ	食材	80



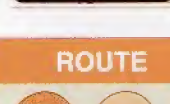
火晶雷の洞窟で有効な火属性の防具が売られているので、買っておくといい。

アイテム	
名前	種類
01 エルヴンブーツ	装備
02 1000ガルド	カールド
03 ルーンボトル	道具



「エルヴンブーツ」の宝箱は隠れているので、見逃さないようにしよう。

ワンダーシェフ	
名前	料理
01 カルボナーラ	
02 ベスカートレ	



ビストロシャンパールのワンダーシェフはここ、ワインのビンに化けている。

ROUTE

ルート

EVENT	
シャンパールの料理	火晶雷の谷へ向かう



インフェリア

INFERIA

P.38

D-1

EFREET GORGE

火晶霊の谷

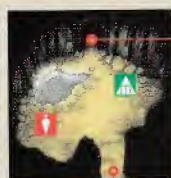
火の大晶霊の住む灼熱の谷

砂漠の南東に位置する活火山帯の麓に大きくその口を開けているのが、「火晶霊の谷」である。その内部は溶岩流の渦巻く灼熱地獄で、とても旅行者が入れるような場所ではない。谷の最深部には火の大晶霊「イフリート」が住むという言い伝えがあるが、当然のことながら実際にそれを確かめた者は1人としていないのである。

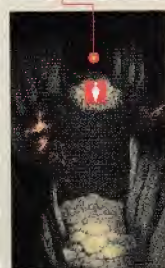
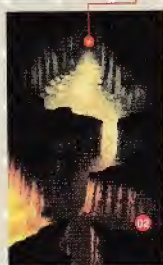
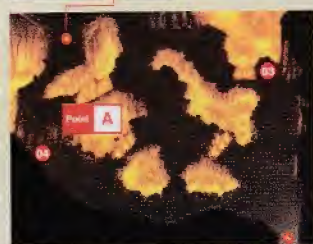


MAP

マップ



火晶霊の谷



出入口



イフリート



Point B



Point C



火晶霊の谷

時間制限に注意

火晶霊の谷の内部は通常の人間には耐えられない高温で、リッドたちは水の魔法「ウンディーネ」の力を借りて周囲の温度を下げて、先へ進むことになる。

「ウンディーネ」のHPは時間経過および炎のダメージによって減少していくので、素早く行動しよう。そのHPが0になったあと一定の時間経過後炎に触れると、パーティ全員がダメージを受ける。「ウンディーネ」のHPは谷から回復するので、時間がたつた場合は全回復するので、時間がたつた場合はいったん引き返そう。



「ウンディーネ」のHPは炎に触れると減少していくので、素早く行動しよう。

避けられない炎

炎に触れると「ウンディーネ」もしくはパーティメンバーのHPが減少してしまふ。なるべく炎には近づかないほうがいい。進行ルート上の関係上、Point Aの炎だけでも通過しなければならない。このように炎を一気に突っ切るしかないのだ。

Point Aのアイテムをすべて回収する場合は、炎を通過しなければならない。Point Bの「ウンディーネ」のHPに注意を払い、残りHPが少なくなってきたらいったん外に出て回復したほうがいいだろう。

吹き上げる溶岩

Point CにあるPoint Dの部屋では、通路に溶岩が周期的に吹き上げている。この溶岩を「ウンディーネ」の力で防ぐことはできない。溶岩を見計らい、噴出がやんでい



溶岩が吹き上がる瞬間に通過しよう。溶岩が吹き上がる瞬間に通過しよう。



イフリートとの戦い



火晶霊の谷の最深部には、火の大晶霊「イフリート」との戦闘が控えている。キールとメルティは「イフリート」の弱点を突いて水属性の晶霊術で攻撃しよう。これによって「ウンディーネ」の活力レベルが上昇していくので、可能になりしだい「ウンディーネ」を召喚するといっそう効果的だ。

リッドとファラは接近してラッシュをかけたいところだが、「イフリート」はわずかながら地面から浮遊しているので、打点の低い攻撃だと空振りになってしまう。リッドのジャンプ斬りから「虎牙破斬」へと連携させるのが、もっとも効率よくダメージを与えられる方法だ。ファラは思い切って回復役に回してもいい。

「ウンディーネ」や「シルフ」戦と同じく、戦闘終了後にはHPとTPが回復し、近くのロードポイントでHPを回復できるようになる。



「ウンディーネ」の召喚に成功すれば、影響は一時的に無効になる。



「ソーサラーリング」の使い方



水 および風、火の大晶霊を集めたリッドたちは、光の大晶霊「レム」から貴重品「ソーサラーリング」を授けられる。このアイテムがあれば、R1ボタンで前方に熱線を発射し、ダンジョン内などでさまざまなしなげを解くことができるようになる。

火晶霊の谷では、Point Eの部屋にある扉に熱線を当てると、扉を開けて中に入ることができる。その奥の壁に珠が埋め込まれているので、熱線を当ててみよう。するとモンスター「デス」に襲われて戦闘になってしまうが、これを倒すと宝箱が出現してアイテムを取ることができる。ちなみに1度宝箱を取った部屋では、再度熱線を当てても何も起こらない。

INFORMATION

インフォメーション



アイテム

名前	種類
ウェノム	武器
セージ	道具
フレアメント	装備
レモンズミ	道具
ライフボトル	道具
ラベンダー	道具
フィートシールド	防具
クロスヘルム	防具
ブレスレット	防具
ブルーリボン	防具
ルーンボトル	道具
あかのかけら	道具



「フレアメント」は火・地属性の攻撃によるダメージを30%軽減してくれる。



「ソーサラーリング」で出現する宝庫の中身は、どれも貴重なものばかりだ。

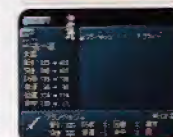


エネミー

名前	HP	弱い属性
アイアンゴーレム	3400	水・雷
オーガー	6000	—
ガロー	3600	—
デス	6000	火・光
ドレイク	4500	水・風・氷
ファイアバード	1800	水・氷
ボルテック	1800	水・氷
ラファール	4500	—
イフリート(ボス)	24000	水



「オーガー」の攻撃力は非常に高い。レベルが低いとたちまち戦闘不能になる。



敵や等々「フランベルジュ」は強力な武器だが、火属性なので注意すること。



「デス」は、弱点が火属性であることに注意しよう。早くイフリートの出番だ。

ROUTE

ルート





インフェリア

INFREIA

P.38

B-2

MAP

FARLOS CHURCH - MT. FARLOS

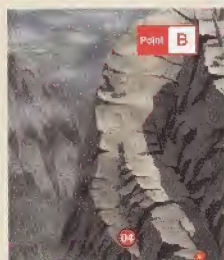
ファロース教会～
霊峰ファロース(1)

大海に浮かぶ島の聖地

インフェリア全土で永きに渡り信仰されてきた宗教、セイファート教。その発祥の地が、霊峰ファロースの麓にたたずむファロース教会だ。セイファート教は、創造主セイファートを崇める一神教である。教会はどの大陸からも離れた島にあるが、破壊神ネレイドからインフェリアを守ったと伝えられるセイファートを慕って訪れる善男善女が、途絶えることはない。



マップ



霊峰ファロース(1)



霊峰ファロース(2)へ



寝室



ファロース教会



商人信者

占いの間



出入口

カトリース、武道家に!?

火晶霊の谷に入ったあとレグルス道場を訪ねると、道に迷ってまったく反対方向に来てしまったカトリースと出会うことができる。モンクたちから手強い出迎えを受けている彼女を、助けてあげよう。



霊峰へ行く前に寄っておこう。

ファロス教会

覚える心強い「回生功」

ファロスのある島に着いたら、ひとまず入口近くの教会へ立ち寄り、寝室を確保しよう。

教会で一息したあと山登りに出掛けようとする。ファラが神官に呼びとめられ、「回生功」を教えられる。この技の効果は、味方のHPを回復する。この時点で味方のHPを回復するには「ライフボトル」が手に入る。この技の効果は、味方のHPを回復する。この時点で味方のHPを回復するには「ライフボトル」が手に入る。

この技を使用すると50という膨大なTPを消費するため、使いどころを絞らなければならない。TPがなくなってしまうと「ライフボトル」をメインに使うようになる。このときまで使用は控えたほうがいい。



ファラは神官から「回生功」の技を教えられる。「回生功」を信じてもらおう。

セイファートについて学ぼう

教会に話しかけると、セイファートに関する質問をされる。正しい答えを選べば、セイファートについていろいろ教えられるのだ。インフェリア人の神に対して話しかけるので、ぜひ聞いておこう。

占いのそくクレームルチェック

ファロス教会内の占いの間では、自分の心の中に住む晶霊がわかるという「クレームルチェック」をやっている。占いの結果によっては、多くの質問に答える必要があり、一度見てもらうのもいいだろう。結果をメモすることも可能だ。



占いの結果によっては、リッド以外のキャラクターが反応を示すこともある。

霊峰ファロス(1)

落石発生!! ファラはどこへ?

山道を道なりに進んでいくと、Point Bに近づいたところで落石に襲われ、リッドたちはファラと離れはなれになってしまう。落石により道がふさがれてしまうので、このイベントが終了したら、来た道をいったん戻ろう。すると、Point Cの崖に落石による坂ができており、右のほうへ進めるようになっている。



突然の落石でリッドたちが襲われる。このあとファラが前方不明になる。

ファラとの再会

道なりに進んでPoint Dに来たところで、リッドたちは崖の下にファラとレイスがいるのを見つける。とりあえずファラは無事だったが、崖の上と下を行き来することはできない。頂上で落ち合うことを約束し、リッドたちは3人だけで山道を登ることになる。



無事を確認したファラとリッドたちは、別ルートで頂上を目指そう。

アイテムを忘れずに

落石が起こるPoint Bのマップには宝箱があるが、イベントが発生すると手前のマップに戻されたうえ道がふさがれてしまい、二度と近づけなくなる。このアイテムがほしい場合は、落石イベントの前に入手しておこう。

ROUTE

ルート

EVENT	EVENT	EVENT	EVENT	EVENT	EVENT	EVENT	EVENT
ファロス教会到着	教会の寝室で休む	神官との会話	霊峰ファロス到着	ファラと離れはなれに	ファラの幻視	ファラとレイスを発見	ファラとレイスの会話
			Point A	Point B		Point C	

INFORMATION インフォメーション

ホテル HOTEL

場所	価格
----	----

セイファート教会の寝室

0



「ファロス教会の寝室のベッドを調べれば無料でHP・TPの回復ができる。」

ショップ SHOP

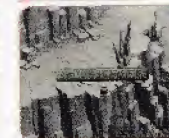
名前	種類	価格
[商人価格]		
アップルグミ	道具	100
オレンジグミ	道具	200
バナナチップ	道具	160
ライフボトル	道具	400
ホーリーボトル	道具	200
ダークボトル	道具	200
スペクタクルズ	道具	50



教会には道具を売ってくれる人がいる。先は長いので、早めに買っておこう。

アイテム ITEM

名前	種類
クリスタルローブ	防具
デュエルヘルム	防具
アークシールド	防具
フレアボトル	道具
アップルグミ	道具
エメラルドリング	装備



雨や夜の消費TPを2/3に抑える「エメラルドリング」はぜひ入手しておきたい。

エネミー ENEMY

名前	HP	弱い属性
キラビー	1600	—
グラブラー	4800	—
バイオレントバイパー	4530	—
ファルシアホーンズ	5200	火
ブレイリーホーク	3000	—
ヘルハウンド	3900	水



インフェリア

INFREIA

P.38

B-2

MAP

マップ

MT. FARLOS

霊峰ファローズ(2)

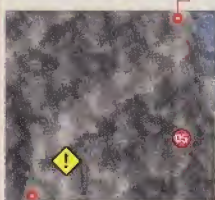
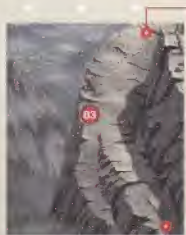
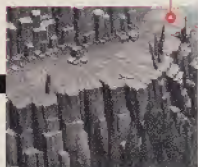
大海に浮かぶ島の聖地

霊峰ファローズはセイファート教の代表的な聖地で、インフェリアの人々にとって魂の故郷ともいべき山である。その険しい山容は容易に人を寄せつけず、頂上まで達することができるのは一部の幸運な登山者に限られるが、この厳しさもかえって人をひきつける要因のひとつになっている。山頂には古代からある石室があり、峻厳な雰囲気が残っている。



霊峰ファローズ(2)

霊峰ファローズ(1)



INFORMATION インフォメーション

雲峰ファロース (2)

がんばれクィッキー

頂上にほど近いPoint 9のマップでは、ロープで断崖を登らなければならない。ロープのうちいくつかは断崖の上に丸められているので、クィッキーに指示を出して必要箇所を下ろさなければならないのだ。

基本的には、Point 9に到着すると自動的に命令の指示技が表示されるので、正しいものを覚えていけばいい。それぞれの命令の意味は、「ここへ降りてくる」「がんばれ=上る」「いージャンプ」となっている。ただし、これはあくまで基本で、クィッキーの位置によっては受け付けなかったり、命令の意味自体が異なることがあるので注意してほしい。この断崖を登る方法は数パターンあるが、最短の手順は以下のとおりだ。

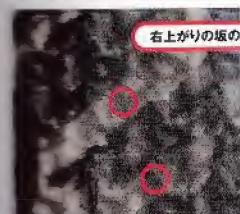
「ここ」→「いけ」→「がんばれ」→「がんばれ」→「そこ」→「がんばれ」→「いけ」→「がんばれ」→「そこ」→「いけ」→「そこ」→「そこ」



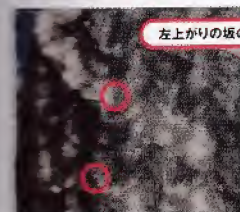
この段階までではクィッキーが大活躍する。正しい指示を出してあげよう。

落石注意!

登山道の後半に登場する◆マークのマップでは、落石が発生している。この岩に当たると全員がダメージを受けるので、注意しながら先へ進もう。下のマップの囲った部分が落石を確実に避けられる安全地帯なので、利用してほしい。



右上がりの坂の安全地帯



左上がりの坂の安全地帯

石室

石室の扉を開こう

雲峰ファロースの頂上にたどり着くと、石室がある。石室の扉は当初閉まっているが、右側にある石壁にR1ボタンを押して「ソーサラーリング」の熱線を当てれば開くことができる。

なお、石室内に入るとセレスティアへ渡ることになり、当分の間インフェリアに戻ることはできなくなる。アイテムの入手などは、ここに入る前に済ませておくこと。

「レイシス」との戦い

石室内に入ると光の大晶霊「レム」が現れ、インフェリアとセレスティアを結び「光の橋」が出現する。しかし、その直後にレイシスが登場し、その正体を明らかにする。彼は王国騎士「レイシス」となり、リッドたちの前に立ちふさがるのだ。

彼の使用する技「秋沙雨」は、終了後の着地を狙って攻撃していく。『爪竜連牙斬』は前進しながら連続攻撃を見舞う強力な奥義だ。これにパーティ全員が巻き込まれると危険なので、戦闘開始早々リッドは相手の背後にダッシュで回り込み、はさみうちにして戦うといい。こうすれば被害は一方のグレブだけに抑えられるうえ、残りのメンバーの攻撃で技を中断させる可能性も生じる。もうひとつの奥義である『爪竜斬光剣』はスピードが速く対処が難しいため、受けてしまったらすぐに回復するしかない。また、レイシスには弱点となる属性がないため、晶靈術は現時点でもっとも強力なものを使っていこう。



仲間たちとときには心算が狂った技の数々も使われるので、絶対に警戒しよう。

アイテム

ITEM

名前	種類
① フィートシンボル	装備
② オレンジグミ	道具
③ レモングミ	道具
④ トライデント	武器
⑤ 2600カルド	カルド
⑥ ライフボトル	道具



落石地点のアイテムは取りに行くリスクが高いぶん、強力な品物が多い。

エネミー

ENEMY

名前	HP	弱い属性
キメラ	4880	—
キラビー	1600	—
グラブラー	4800	—
バイオレントパイパー	4530	—
ファルシアホーンズ	5200	火
フェザーマジック	2650	—
プレイリーホーク	3000	—
ヘルハウンド	3900	水
ワイバーン	3500	水
レイシス(ボス)	4408	—



「キメラ」の攻撃を受けると気絶してしまう可能性が高い。注意しよう。



「グラブラー」の放つ3連弾は威力が高い。確実にガードしていこう。



「フェザーマジック」の喝える火の晶靈術「ファイアフルフレア」はヒット数が多い。



「ワイバーン」は近くで彼のプレス、遠くで風の晶靈術「エアスラスト」を使う。

ROUTE

ルート

EVENT	EVENT	EVENT	EVENT	EVENT	EVENT
キャンプ	ファラとレイシスの会話 Point 7	クィッキーに指示を出して道を作る	ファラと合流	石壁をソーサラーリングで撃つ	光の橋の出現
					レイシスと戦う
					セレスティアへ

CELESTIA

セレスティア

寒冷な気候に包まれた2つの大陸

セレスティアは西側の湾曲した大陸と、東側の数多くの島々からなる陸地の2つの地方に分けられる。気候はどちらとも寒冷である。インフェリアに比べはるかに発達した文明を持ち、晶霊の力をいかしたエンジンや発電が実用化されている。決まった国家はなく、そのときどきで最も優れた力を持つものが世界を統治するが、現在の統治者であるバリルには不審な部分が多く、人々の間には彼に反抗する動きも見られる。

WORLD MAP

ワールドマップ



ROUTE

ルート

凡例

地名

イベント

ページ

神の砦

スタート

72

晶霊の棲む町アイメン

情報収集

74

廃墟の村ルイシカ

ガレノスの話を聞く

76

地晶霊の廃坑

地の大晶霊と契約する

78

チャントの小屋

パンエルティア号を入手する

80

港町ヘイルティ

水晶霊の山へ向かう準備

86

水晶霊の山

氷の大晶霊と契約する

88

港町ヘイルティ

情報収集

90

晶霊の棲む町アイメン

ボス戦

90

INFORMATION インフォメーション

アイテム

ITEM

名前	種類
せいしよせき	道具
あおのかげら	道具
アマンゴ	食材
サンダーマント	装備
レッドベルベース	道具
レッドラベンダー	道具
むらさきのかげら	道具
ししよせき	道具
ミラクルチャーム	道具
ルーンボトル	道具

「レッドベルベース」のよう
な数に限りのある非売品
は、機密に入手したい。

号令

COMMAND

名前	種類
とつげきしろ	
こまかいわざをつかえ	

特技

SPECIAL ABILITY

名前	キャラクター
ポイハン	チャット

チャットはイベントで特技を
覚えていく。「ポイハン」は
相手を驚伏態に陥れる技。

エネミー

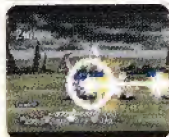
ENEMY

西の大陸北部

岬の嶺/アイメン周辺

名前	HP	弱い属性
グラスホッパー	6500	—
ナイトフライヤー	3333	火・光
バースビートル	3400	—
ビートビースト	6000	—
フライングソール	3800	光
ヘビースネイク	5500	—

ラビットラビット	4950	水
リバーシクル	2950	—



「ヘビースネイク」の武器は
長射程のレーザー。ジャン
プで近づくようにしよう。

西の大陸東部

ルイシカ/チャットの小屋周辺

名前	HP	弱い属性
グラスホッパー	6500	—
ナイトフライヤー	3333	火・光
バースビートル	3400	—
ビートビースト	6000	—
フライングソール	3800	光
ヘビースネイク	5500	—
レプティル	2900	雷



「レプティル」は地面に潜っ
て姿を消し、まったく別の
場所に移れる。

西の大陸西部

ペイルティ周辺

名前	HP	弱い属性
アイスタイガー	5500	火
エスライサー	4100	風・光
ガロウズバード	3400	火
ジェントルマン	7600	水
スノーロフスター	4800	火
デントクルプラント	7000	火
ナイトフライヤー	3333	火・光
フライングソール	3800	光
ラビットラビット	4950	水



「ガロウズバード」の攻撃を
受けると、凍結状態に陥る
ことがある。

東の陸地・西の大陸南部

ティンシア周辺・雷晶壺の遺跡周辺

名前	HP	弱い属性
エスライサー	4100	風・光
エスカルゴ	5140	—
シースピン	7500	火・雷
ジェントルマン	7600	水
デントクルプラント	7000	火
フライングソール	3800	光
ミスト	3600	水・火

ラーナ 4500



「エアリアルボード」は使えない

目前にインフリアで「シルフ」のボスと
おわり、彼の力が影響していないレプティル
では「エアリアルボード」を使うことができない。
その代わりに、ある程度物理的な力と船が
使えるようになる。



インフリアとセレスティア
とは住む品物が異なる
ため、「シルフ」もここで
力を発揮できないのだ。

食材の違い

インフリアではよく取り扱った食材も、セ
レスティアだとものによっては手に入らなくな
ってしまう。「ヘパ」のくくや「キルマフルー」
などがそう。つまり、これらの食材を使う料理
は、材料がなくなり次第セレスティアではもう
作れないものなのだ。とはいえ、セレスティアに
はセレスティアの食材も料理もあるので安心
してほしい。



「タスクのくく」と「アマン
ゴ」がインフリアの「ヘパ
のくく」と「キルマフルー」
の代わりになる。

雷の大地の伝説

雷の大地の伝説
契約する

92

雷の大地の伝説

雷の大地の伝説
契約する

94

バリル城

ボス戦

98

???

???

—



セレスティア

CELESTIA

P.72

A-2

MAP

CAPE FORTRESS - IMEN

岬の砦～晶霊の棲む町 アイメン～アイメン駅

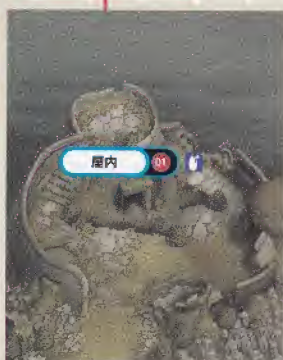
晶霊と共存する町

セレスティアはインフェリアよりも数段進んだ文明を持っており、日常レベルで晶霊の力を利用した装置を使用している。この小さな町を歩いても、人々が晶霊をうまく生活のなかに取り入れている様子を、いたるところで見ることができるだろう。なかでも特筆すべきなのが、アイメン駅からレイシカ駅を経て地晶霊の廃坑へ至る、晶霊鉄道である。



マップ

岬の砦



屋内 01

出入口

アイメン駅



出入口

バブス：アイメン



給水タンク

民家B

ブドウ：アイメン

ガレノスの家

晶霊の棲む町アイメン

図書館 06



民家A

錬金術工房&エルス：アイメン

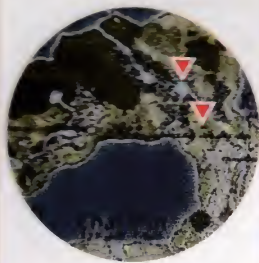


出入口



アイメンの探索

錬金術工房を最初に訪れたときには、エルス：アイメンの店員がいない。この店は2回目に訪れたときから利用できるようになる。ガレノスの家のレンズは、居間にあるテーブルの窪んだ部分を調べれば見つかるだろう。また、図書館はガレノスの家に一泊したあとでなければ行くことはできない。



セレスティア

CELESTIA

P.72

B-2, C-2

MAP

LUISHKA

ルイシカ駅～ 廃墟の村ルイシカ

廃墟と化した鉱山の村

かつて鉱山の村として栄えていたルイシカ。しかしいまでは、「廃墟の村」の呼び名が示すように、何らかの強大な力の直撃を受け、すべての家屋が土台から根こそぎ破壊された見るも無惨な有り様となっている。いまでは人の姿はほとんどなく、かろうじて全壊を免れた家で、ガレノスという学者が1人晶霊の研究を続けるのみである。



ルイシカ駅



出入口

ティン:ルイシカ

エス:ルイシカ

フドゥ:ルイシカ

村の奥の家

1Fホール



2F寝室



2F廊下



1F居間



地下水槽室



地下研究室



廃墟の村ルイシカ



出入口

廃墟の村ルイシカ

ガレノスとの会話

ルイシカの村はほとんど破壊されつくされており、お店も情報を聞くべき人もいないので、まっすぐ村の奥の家を訪れ、地下にある研究室に入ろう。

ガレノスはこの地方きっての知識人で、エターニアの危機に関する重要な情報をもたらしてくれるはずだ。



ガレノスはリッドの身体を調べる。彼には何かの力があるのだろうか？

ルイシカ駅

行き先は廃坑駅

廃墟の村ルイシカでガレノスと会話を終えたら、ルイシカ駅へ戻ってホームに駅長と話しかけよう。すると「どっちに行きたいか」と質問されるので、「廃坑駅」を選び、機関車に乗り込む。このあと機関車の操作盤を操作し、「出発しますか?」という質問に「はい」と答えると、廃坑駅へ向けて出発することができ、廃坑駅ではセレスティアで最初のダンジョンになっているので、駅のショップを利用し、回復アイテムなどを十分用意しておくといい。

駅長との会話で「アイメン」を選ぶと、廃坑駅で町アイメンへ戻ることができる。



ルイシカの駅長と話すと行き先が表示されるので、「廃坑駅」を選ぶ。

晶霊鉄道

「廃坑」で爆弾投げ

廃坑駅へ向かう途中には、ミニゲーム「廃坑」が挿入される(107ページ参照)。このミニゲームでは後ろからモンスターの乗ったトロロッコが迫ってくるので、爆弾を投げてやっつけよう。爆破に失敗してトロロッコに追い越されると、戦闘が発生する。相手は「ハードホーン」2体と「フライングソール」3体でそれほど手強いわけではないのだが、地晶霊の廃坑に備えてHPやTPを温存するためにも、なるべく追いつかれないようにしよう。

2回目以降の「廃坑」のプレイでは、スコアが表示される。ここで20000点以上のスコアを叩き出せば、リッドに「トロロッコボンバー」の称号が与えられる。



爆弾を投げてトロロッコを爆破する。追いつかれないようにしよう。

グルメ情報

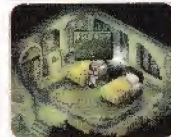
ガレノスと話をしたあと廃墟の村ルイシカの瓦礫の中にある箱を調べると、ワンダーシェフが現れ「ホットボルシチ」(全員HP中回復・解衰弱)の作り方がわかる。同様に村の奥の家の2F寝室にあるゴミ箱を調べると、「にがりマーボー」(全員TP小回復・防御力一時上昇)の作り方を教えてもらえる。



この村のワンダーシェフは多少見づらい場所にいる。位置をよく確認しよう。

INFORMATION インフォメーション

ホテル	HOTEL
場所	価格
村の奥の家の寝室	0



村の奥の家の寝室では無料でHP・TPの回復ができるので、ぜひ利用しよう。

	ショップ	SHOP
名前	種類	価格

[エス：ルイシカ]

グレートソード	武器	6600
シルバーナックル	武器	7600
メモリーW	武器	8000
スプリントメイル	防具	8000
アンバークローク	防具	7800
クリスタルローブ	防具	4200
デュエルヘルム	防具	5000
ストライプリボン	防具	5200

[ティン：ルイシカ]

アップルグミ	道具	100
オレンジグミ	道具	200
ミックスグミ	道具	1000
レモングミ	道具	2500
パイグミ	道具	3000
バナシアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
フレアボトル	道具	600
リキールボトル	道具	1200
ホーリーボトル	道具	200
ダークボトル	道具	200
スペクタクルズ	道具	50

[フドウ：ルイシカ]

ライス	食材	100
タスクのにく	食材	150
キャベツ	食材	60
ポテト	食材	50
たまねぎ	食材	50
トマト	食材	80
ビート	食材	60
とうもろこし	食材	60
レッドソディ	食材	60
ホワイトソディ	食材	60
ブラックソディ	食材	100

ワンダーシェフ	WONDER CHEF
---------	-------------

①	ホットボルシチ
②	にがりマーボー

	エネミー	ENEMY
---	------	-------

[ミニゲーム「廃坑」]

ハードホーン	6200	水
フライングソール	3800	光

ROUTE

ルート

廃墟の村ルイシカへ向かう

EVENT
廃墟の村ルイシカ到着

地下研究室へ行く

EVENT
居間でガレノスの説明を聞く

地下研究室へ行く

EVENT
フライングソールの思い出話

ガレノスとの会話

ルイシカ駅へ向かう

駅長と話をして

廃坑駅へ向かう

ミニゲーム「廃坑」

このあとに続く地晶霊の廃坑では、厳しい戦いが待っている。ガルドが許す範囲で、性能のいい武器や防具、回復用アイテムを用意しておこう。



MINE OF GNOME 地晶霊の廃坑

セレスティア

CELESTIA

P.72

B-2

MAP

マップ

地の大晶霊の住む無人の坑道

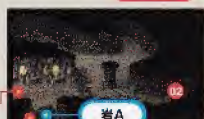
地晶霊の廃坑は、周囲の岩が発光しているため、地下の坑道であるにも関わらず明るく知られている。この明かりは地晶霊がもたらすものだとされており、地晶霊の廃坑という名前も、これにちなんだものだ。かつては大勢の人間が働いていた鉱山であるが、凶暴なモンスターが徘徊するようになったため、いまでは人っ子1人見あたらない。



地晶霊の廃坑



B1F



岩A



スコップで掘ると



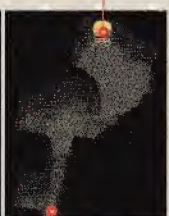
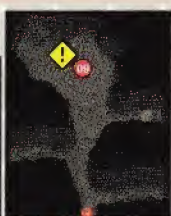
列車へ

駅から入ったときのみ

B3F

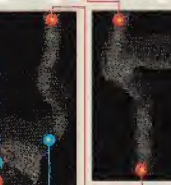


B2F

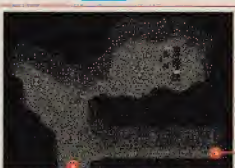


リフト

岩D



岩B



岩C



土砂



Point A



ノーム

ノームの集落



出入口（チャットの小屋側）

ノーム（ホテル）

ノームのおもち

ノームのおやつ



ベルトコンベアは1度まで

◆マークの装置を調べると、ベルトコンベアが作動し、アイテム入りの宝箱が運ばれてくる。ところが、もう一度同じことをすると、宝箱に化けた「フェイク」がやってくるのだ。「フェイク」は非常に強いモンスターなので決して近づかないことをオススメする。

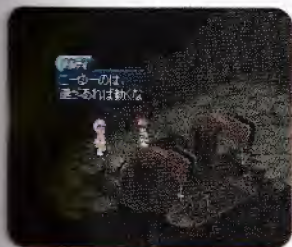
地晶霊の廃坑

廃坑の3つ道具

B1Fのキャンプ地点にあるロッカーを開けると、「掘削用スコップ」「発破用ダイナマイト」「鍵」の3つの道具が見つかる。地晶霊の廃坑では、これらの道具を使い分けて道を切り開いていくことになるのだ。同時に持てる道具はどれか1つなので、使う道具を変えたときは、キャンプ地点へ戻って棚を調べ直さなければならない。また、ここで休むとHPとTPも回復する。

鍵をさしてリフトを動かす

廃坑の敷力所は岩でふさがれているので、最初はダイナマイトを持って行き、大きな岩を爆破しながら進もう。B2Fの奥に下りてくるとリフトがあるが、このまま動かすことができない。いったんキャンプ場へ戻り、棚にある「鍵」を持った状態でリフトを調べよう。こうしてリフトを起動可能にする。B3Fへ降りることができるようになる。



キャンプ地点にある棚を使えば、下層とつながるリフトが動くようになる。

スコップの使い道とは

スコップで土砂を撤去すると、リッド以外の3人は休憩してHPが回復する。先ほども述べたようにこの道具は必要ないが、のちのクエストで「セレスティア7大秘宝」のこのクエストのあとスコップを持った状態で壁を壊すと、秘宝の1つ「コルレーンのつぼ」を入手できるので覚えておこう。

息抜きにカードゲーム「ウイス」

B2Fに書くときすぐにキャンプ場がある。ここを最初に訪れたときは、メルディの提案でセレスティアで人気のカードゲーム「ウイス」をプレイすることになる(108ページ参照)。クエストの終了後は貴重品「ウイス」が手に入る。アイテムメニューで使用すればいつでもプレイできるようになる。ちなみに「ウイス」のルールは、①ボタンを押せばいい。

ノームの集落

「ノーム」との力比べ

ノームの集落の奥には、ほかのものに比べてひととき大きなノームがいる。彼にC.ケイジへ入ってもらうには、戦いに勝って力を見せるしかない。

「ノーム」の使用する攻撃は、どれもどこかで聞いたような技名で見た目もコミカルだが、その威力はあなどれない。「鼻沙雨」は前進しながら鼻を突き出す連続攻撃で、1発受けるだけで最後まで入り続けるうえ、高確率で気絶してしまうという恐怖の技だ。この技を全員で受けることを避けるために、挟み撃ちでの攻撃を基本としよう。近距離に岩の槍を出現させる「グレイ鼻」とその遠距離版「遠グレイ鼻」は、技の終了後「ノーム」が上から落ちてくるところを狙って反撃すればいい。「皇王天翔浴」は必ず画面の左側から出現するので、右側へダッシュして回避しよう。

「ノーム」の攻撃のうち唯一の晶霊術である「サモンフレンズ」は、詠唱時間が非常に短く遠距離で出されると妨害するのは困難だ。突進してくるノームの群を前方ジャンプでかわすことはできるが、行動中のキャラクターはジャンプできないので注意。この戦闘に勝つとHPとTPが回復するが、すぐ近くで宿泊できるせいか、ロードポイントのHP回復はない。



「皇王天翔浴」はとにかく攻撃判定が大きい。巻き込まれないように注意。

INFORMATION インフォメーション

場所	ホテル	価格
ノーム		0

ROUTE

ルート

EVENT	EVENT	EVENT	EVENT	EVENT	EVENT	EVENT
地晶霊の廃坑到着	岩A、岩Bを爆破する	リフトを鍵で動かす	ミニゲーム「ウイス」	岩Cを爆破する	ノームの集落到着	ノームとの戦い

名前	種類	価格
[ノームのおもちゃ]		
アップルグミ	道具	100
オレンジグミ	道具	200
ミックスグミ	道具	1000
レモングミ	道具	2500
バナナシアトル	道具	100
ライボトル	道具	400
ホーリボトル	道具	200
ダークボトル	道具	200
スバクタクルズ	道具	50
[ノームのおやつ]		
ポテト	食材	50
にんじん	食材	50
たまねぎ	食材	50
ピート	食材	60
レッドソディ	食材	60
ホワイトソディ	食材	60
ブラックソディ	食材	100
パープルソディ	食材	200

名前	種類
① ゴールドプレス	防具
② セボリー	道具
③ ルビーワンド	武器
④ アワーグラス	道具
⑤ ルーンボトル	道具
⑥ ミラクルグミ	道具
⑦ ベルベヌ	道具
⑧ エリクシール	道具
⑨ オールドパイド	道具
⑩ バイキングミ	道具
⑪ コルレーンのつぼ	道具
⑫ レモングミ	道具
⑬ Rラインシールド	防具
⑭ ノームピック	武器
⑮ ヘアクロー	武器
⑯ オーガランス	武器
⑰ ミスリルクレスト	防具
⑱ ラビットシボトル	装備

名前	HP	弱い属性
ジェントルマン	7600	水
シルス	4500	雷
デトラスク	3500	—
ナイトフレイヤー	3333	火・光
ハードホーン	6200	水
ファンガスネイル	7650	雷
フェイク	10000	—
ブラッドサッカー	3000	雷
リバーシクル	2950	—
リビングソード	4500	水・風
ローラーズネイル	3200	—
ノーム(ボス)	16160	風



セレスティア

CELESTIA

P.72

B-2

MAP

CHAT HUT

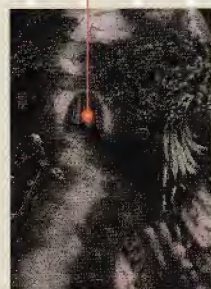
チャットの小屋(1)

朽ちかけた謎の一軒家

地晶霊の廃坑の出口からほど近い場所に、ボツリとたたずむ1軒の小屋がある。長く打ち捨てられ、雨風にさらされてきたものと思われ、そのさびれ方は尋常ではない。しかしいざ屋内に入ってみると、外観とは裏腹に室内は明るくしっかりといて、人が住んでいるような気配さえ感じられるのだ。果たしてこの小屋は本当に無人なのだろうか、それとも……。



マップ



出入口



1F

チャットの小屋



INFORMATION インフォメーション

ホテル HOTEL

場所 価格
応接室 0

ソファを調べれば無料でHP・TPを回復できるので、活用して消耗を抑えよう。

ショップ SHOP

名前 種類 価格

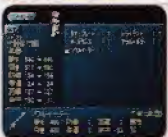
名前	種類	価格
アップルグミX1	道具	200
アップルグミX2、オレンジグミX1	道具	500
オレンジグミX2、ライフボトルX1	道具	1000



こんなところにショップが。お金を払えばちゃんとアイテムが出てくるのだ。

アイテム ITEM

名前	種類
① バイキングミ	道具
② パナシアアボトル	道具
③ ミスリルヘルム	防具
④ ゴーストシェル	武器
⑤ ソウルイーター	武器



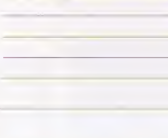
ソウルイーターは攻撃力が強いが、命中率は大きく下がってしまう。

ワンダーシェフ WONDER CHEF

⑥ ミツラーメン

エネミー ENEMY

名前	HP	弱い属性
カルブリット	5500	水・雷
クリミナル	4500	水・雷
シャドウサーバント	2200	火・光
スカルウォーリア	8000	雷
マダー	7200	水・雷
リビングソード	4500	水・風



チャットの小屋 (1)

入口を開くには

チャットの入口の扉は、最初は堅く閉まっている。開ける手段はなさそうに見える。しかし、ちょっと近づいたあと出口付近へ戻ると、扉が開く。中へ入れるようになるのだ。



呼んでも何の反応もないことから、最初は無人の小屋だと思われているが、扉は開く。

応接室から地下へ

チャットの応接室に入るとイベントが始まる。リッドたちは部屋ごと地下へ運ばれていく。イベントはリッドたちが部屋の外へ出ていくまで続くが、このあと応接室へ戻ると、壁に貼られている自動販売機で、お金を払って休んだりワンダーシェフを探したりできる。壁に貼られているのは自動販売機で、これを調べてお金を入れると、アップルグミなどの道具が出てくる。壁の裏側へ入ると部屋は地上へ戻るが、扉が閉まってしまうことはできない。地下から1階へは戻れないのだ。



リッドたちは何層かによって機密ガで扉を開き、地下へ運ばれていく。

ゲーム情報

チャットの小屋・応接室の振り子時計を調べると、ワンダーシェフが現れ「ミツラーメン(HP小回復)の作り方を教えてもらおう」と言ってくれるので、注意しよう。



何もないように見えるが、実はワンダーシェフが隠れているのだ。

B8F—ルーレットで
入る部屋を選ぶ

チャットの地下階は、階段の間の水路の奥に先へ進むためのスイッチがある。このスイッチを押すには、各階のどこかにある「アヒルのおもちゃ」と「アヒルのゼンマイ」を入手し、水路を調べればよい。

B8Fでは、まず「Point A」にあるモニターを調べてヒントを得る。そのあと、「Point B」の部屋にあるボールを調べて点灯させよう。こうして5つのボールすべてに光を灯すと、ルーレットがスタートし、矢印の部屋へ移動できるようになる。ボールは1回調べるごとに「赤」→「青」→「消灯」の順に変化し、スタート時の青の数が偶数ならば矢印は最初の位置より時計回りで1つ隣り、青の数が奇数ならば同様に反時計回りで1つ隣りに移動する。



すべての明かりを点灯させ、床のルーレットが回転し始める。

B7F—扉を開けて鎧を倒す

この階ではいくつかの扉の前に鎧が立っている。アヒルアイテムは鎧の中に隠されており、反対側から扉を開けて鎧を倒すと、出てくるようになっているのだ。具体的には、「Point C」および「Point D」から扉を開ければいい。

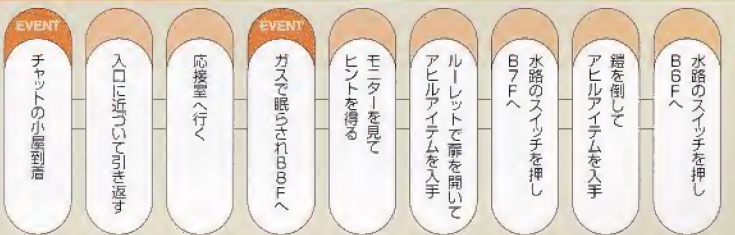
◆マークの鎧に近づく「クリミナル」2体、「マダー」1体との戦闘に突入するので、近くを通る際はできるだけ離れること。



鎧を倒すことができれば、あとはアヒルアイテムを拾うだけだ。

ROUTE

ルート





セレスティア

CELESTIA

P.72

B-2

MAP

マップ

CHAT HUT

チャットの小屋(2)

巨大施設の建設者とは

謎の小屋の地下には、ちっぽけな地上部分からは想像もつかないほどのスケールを誇る巨大施設が秘められている。難解な謎解きが施されたこのラクリ小屋からの脱出は、とても一筋縄ではいきそうもない。しかし、その謎が「アヒルのおもちゃ」とは何ともアンバランスだ。この小屋の主は一体何者なのだろうか？ そしてその目的は？



INFORMATION

インフォメーション

アイテム

名前	種類
01 フラッディローブ	防具
02 レモングミ	道具
03 ミックスグミ	道具
04 バイグミ	道具



宝箱の中身は回復用の道具が多いが、なかには防具が入っているものもある。



B5Fの宝箱は、写真のような場所でなぞなぞに正しく答えると出現する。

エネミー

名前	HP	弱い属性
カルブリット	5500	水・雷
クリミナル	4500	水・雷
シャドウサーバント	2200	火・光
スカルウォーリア	8000	—
マörder	7200	水・雷
リビングソード	4500	水・風



「シャドウサーバント」の「フリーズランサー」は強力。録画に入ったら要注意だ。



「カルブリット」は「クリミナル」と似ているが、HPなどが若干強化されている。



「リビングソード」は空中に浮遊しているうえ、攻撃力も高い。注意。

チャットの小屋(2)

B4F「ソーサラーリング」で扉を開く

ここは「Point A」, 「Point B」および「Point C」の壁に隠し扉があり、「ソーサラーリング」の魔法で壁紙を燃やせば、出現させることができる。アヒルアイテムの置き場所は、Point Bの隠し扉の先だ。Point Dの魔法を使うと雷が発生し、隠し扉を見つけやすくなる。扉のうちマークがついているのは「クリミナル」2体、マörder1体の戦闘が発生する。



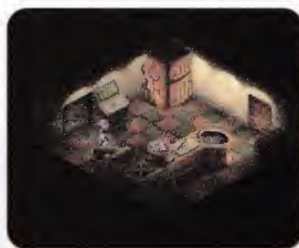
ソーサラーリングで壁紙を燃やして、壁紙が燃えてその向うに隠し扉が出現する。



B4F—隠し部屋の入口を探す

この階には、台所や寝室といった生活感のある部屋が多い。これらの部屋の家具や施設が謎を解くカギで、Point JのエレベーターとPoint Kのチェストが、アヒルアイテムのある隠し部屋への入口になっている。

Point Kの部屋の鏡に近づいたり、Point Jの部屋の冷蔵庫とPoint Lの部屋の大きな箱を調べたりすると、「クリミナル」2体、「マörder」1体との戦闘に突入するので注意してほしい。



隠し部屋の発見自体は難しくないので、間違えたところを調べると戦闘に突入してしまう。



「マörder」と「クリミナル」

ところどころの固定戦闘で出現するこのコンビは、遠距離から太いレーザーを放つ「マörder」と、細かくバルカン砲を撃つ「クリミナル」という戦いにくい組み合わせだ。

彼らを楽に倒すには、「マörder」にレーザーを撃たせないことが重要となる。そのためには味方の役割を分担して、プレイヤーキャラは「マörder」の攻撃を妨害し、残るメンバーにHPの低いクリミナルを片付けさせよう。そして「マörder」1体になったら、総攻撃で一気に片をつける。この敵は当たり判定が高い位置にあるので突きは避け、「虎牙破斬」など打点の高い技を使っていくといい。弱点の水・雷属性をつくのも忘れないように。



このレーザーが脅威。撃つ暇を間違えないよう、敵を倒していこう。

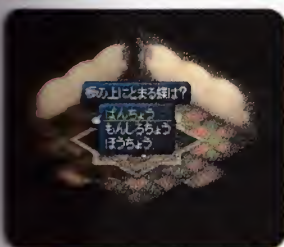
「ソーサラーリング」の復習

チャットの小屋のB6Fでは、雷峰ファロースで石室の扉を開いて以来、ひさびさ「ソーサラーリング」を使用する機会が訪れる。この道具を使用する場面は増えていくので、この場所があったら使っていこう。

B5F—なぞなぞに答える

この階には？マークのついた床がいくつかあり、ここに立つと、なぞなぞが出題される。これらに正解すると、Point E～Point Gの宝箱、Point HとPoint Iではアヒルアイテムが出現し、間違えたり時間切れになったりすると「クリミナル」2体、「マörder」1体との戦闘に突入する。なぞなぞの問題は場所ごとに異なり、その正解は以下のとおりだ。

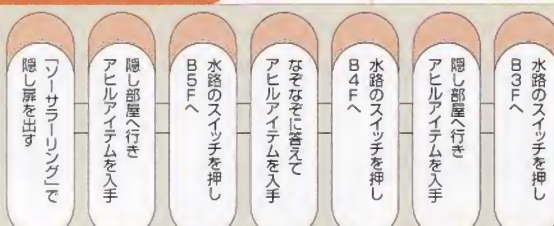
- ちす Point H…チリトリ
- よだれかけ Point I…ほうちよう
- そうきん



なぞなぞの時間制限は短いため、すばやく正解を導こう。

ROUTE

ルート





セレスティア

CELESTIA

P.72

B-2

CHAT HUT

チャットの小屋(3)

幾多の謎と守護モンスター

階を上がり地上へ近づくにつれて、この小屋の主が仕掛けた挑戦ともとれる謎解きは、複雑かつ難解なものになっていく。しかも1Fへ続く階段の先には、その行く手を阻むかのように強力なモンスター「ガーディアント」が立ちふさがる。幾多の頭脳勝負の最後には、純粋な力と力のぶつかりあい待っているのだ。



MAP

マップ



チャットの小屋(3)

B3F—動く床のスイッチ

この階の探索は、動く床の操作がカギになる。「アヒルのおもちゃ」のある部屋には、**Point B**の石像を**③**ボタン+方向キーで下の先にある動く床に乗せる。これに動く床に流されても扉の前にとどまり、部屋に行けるようになるのだ。「アヒルのゼンマイ」のある部屋には特に何もしなくても行くことができる。

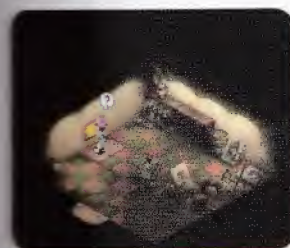
さらに宝箱のある**Point B**の部屋へ行くには、**Point B**の石像をスイッチの上へ移動させ、下の先にある動く床の移動方向を逆向きにする。この部屋の探索を終えたら、**Point B**の石像をスイッチへ乗せて部屋を出よう。



石像は下の位置まで移動させれば、あとは上を通過すれば穴あきの床へ

B2F—絵の向きをそろえる

アイテムは何の問題もなく見つかるが、この階からB1Fへ向かう階段を降りると、段差がなくなり下へすべり落ちてしまう。このトラップを解除するには、壁に貼られている絵画を、ほかの部屋にある同じ絵画と同じ向きにすればいい。具体的には**Point B**の絵画を調べ、それぞれ3つ向きにすればいいのだ。



3つの絵の向きをすべて合わせれば、階段のトラップは解除される。



B1F—櫓の移動と本の整理

右

端の部屋の「アヒルのおもちゃ」のある場所へ行くには、櫓を動かして通路を作ればいい。やり方は写真を参照のこと。

「アヒルのゼンマイ」は左端の部屋の奥の隠し部屋にある。この部屋の入口を出現させるには、**Point B**の部屋の本を整理する必要がある。まず右側の本棚の中央付近を調べ、本を2冊取ろう。つぎに床に散らばっている3冊の本をすべて拾う。この状態で本棚を調べると、自動的に本を正しい場所へ戻すことができ、最後の本を戻すと同時に隠し扉が開く仕組みになっている。



櫓をありき動かさず、一方所にまどめるようにするとやりやすい



「ガーディアント」を倒せ

B1Fのスイッチを押したあと階段を上ると、**Point B**で「ガーディアント」との戦闘になる。この敵は術こそ持たないものの、そのリーチを活かした攻撃は強力で、受けると麻痺状態に陥ってしまうこともある。その代わりに身体が大きいので、普通のサイズの敵には当たらないような攻撃も有効だ。「裂空斬」や「虎牙連斬」など空中で技を繰り出すタイプの特徴も、すべてヒットするだろう。

メルディやキールの晶霊術は、弱点である水・火・氷属性のものを使っていこう。



「ガーディアント」の真空中を伴う攻撃は、リーチが無限に伸びるため非常に強力だ

INFORMATION インフォメーション



アイテム

ITEM

名前	種類
① バイグミ	道具
② ブルータリスマン	装備
③ みずぐも	装備
④ エメラルドリグ	装備
⑤ 4000ガルド	ガルド
⑥ オールディバド	道具



B2Fにある「エメラルドリグ」はTPO節約のためぜひとも手に入れよう。



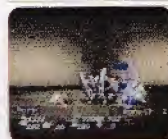
戦闘中、敵味方の全ダメージを半分にするアイテム。使いどころは考えよう。



エネミー

ENEMY

名前	HP	弱い属性
カルブリット	5500	水・雷
クリミナル	4500	水・雷
シャドウサーバント	2200	火・光
スカルウォーリア	8000	—
マーダー	7200	水・火
リビングソード	4500	水・風
ガーディアント(ボス)	30000	水・火・氷



遠距離・近距離両方の攻撃を持つ「スカルウォーリア」は油断できない相手だ

ROUTE

ルート

アヒルアイテムを手

水路のスイッチを押し
B3Fへ

アヒルアイテムを手

絵の向きをそろえる

水路のスイッチを押し
B1Fへ櫓を動かしてアヒルの
おもちゃを手

本を整理し隠し扉を開く

隠し部屋へ行き「アヒル
のゼンマイ」を手

水路のスイッチを押す

「ガーディアント」と戦い
1Fへ

チャット登場

話す
応接室にいるチャットとイベント
バンエルトリアへ



セレスティア

CELESTIA

P.72

A-2

MAP

VAN ELTIA - PERUTI

バンエルティア号～ 港町ペイルティ

凍結したかつての漁師町

ペイルティはかつて漁業で栄えた港町だが、氷晶雪の山がもたらす厳しい寒さにより港が凍結してしまったため、現在、漁業は休止をやむなくされている。雪山愛好家にとっては一年を通じてアタックを楽しめるまたとない場所だが、冬山登山は決して容易ではないので、登山者はあらかじめ地元の登山道具専門店に立ち寄り、準備を整えるといいだろう。



バンエルティア号

甲板



操舵室



真側

倉庫

出入口



機関室

出入口



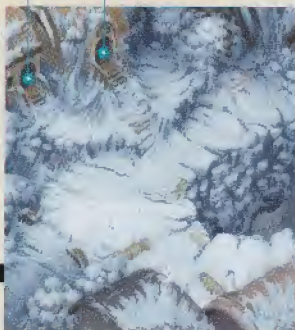
宿屋 99

ティン:ペイルティ

フア:ペイルティ 99

民家2

登山道具屋



出入口



エス:ペイルティ



港町ペイルティ

民家1





MT. CELSIUS 氷晶霊の山

氷の大晶霊の住む峻険な山

ベイルティの北西にそびえ立つ「氷晶霊の山」は、永久凍土に覆われた極寒の地である。ベイルティを町ごと凍結させてしまった吹雪も、ここからやってきたものだ。この山の頂には氷の大晶霊「セルシウス」が住むというが、その存在を確かめようと登山を試みたものは、誰ひとりとして生還したためしがないのだった。



セレスティア

CELESTIA

P.72

A-2

MAP

マップ

MINI GAME/VENT

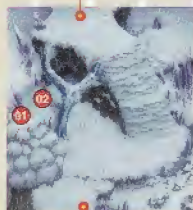
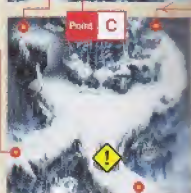
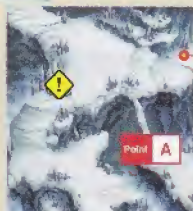
DATA

MATERIAL

セルシウス



落ちた後



出入口

氷晶霊の山

氷塊を溶かして進め

氷晶霊の山の登山道は、ところどころ氷塊でふさがれている。この氷塊は「ソーサラーリング」の熱線を当てれば溶かすことができるが、◆マークの氷塊は中にモンスターが隠れており、溶かすと同時に「ビッグフット」が出現する。2体との戦闘に突入するので注意してほしい。



「ソーサラーリング」の熱線を当てれば、溶かして進むことができる。

氷柱を倒して橋を作ろう

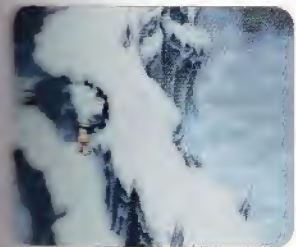
が断崖で遮られるPoint Aでは、端に立っている氷柱を倒して橋を作れば渡ることができる。そのためには、まずPoint Bで「アブラ」を入手したうえで、Point Aの氷柱を倒せばいい。



「アブラ」の穴を照やした際、氷柱が倒れて、もう一方へ渡る橋ができる。

一方通行に注意!!

下りることはできるが登ることはできない急な坂道があるので、ルートをよく確認してから進んでいこう。このほか、Point CとPoint Dを通過しようとする、足場が落下して下りてしまおう。同じようにPoint Eを通過しようとする、頭上から雪が落下してきて、それ以上進むことができない。



倒れる足場をうまく利用すれば、道への近道になることもある。

「セルシウス」との力比べ

山の頂上でリッドたちを待ち受ける氷の大晶霊「セルシウス」は、かなりの強敵だ。その弱点は見た目の通り火属性なので、メルティとキールはこの属性の晶霊術を使い、イフリートの活力が高まったら彼を出すようにしよう。

「セルシウス」は接近戦でも強力だが、攻撃範囲の広い「フリーズランサー」や「フリーズガード」を多用されるとやっかいなので、なるべく離れないようにしたい。もし離れてしまったら、彼女が晶霊術を使う前ぶれである「アイシクルフォール」の間にダッシュで近づいて攻撃しよう。また、火属性の武器「フランベルジュ」はセルシウスの弱点をつくことができるので、持っていたらぜひ装備させよう。

「セルシウス」の「氷襲連撃」には凍結の追加効果があるので、少なくともリッドには、凍結を防止する「フリーズチェック」を装備させたい。フリーズチェックがない場合は、毒麻痺凍結を無効化できるお酒「リキールポトル」を使うという手もある。ただし、このアイテムを使うと攻撃力が20%下がってしまうので注意すること。この戦法は雷の大晶霊「ヴォルト」との戦闘などでも有効なので覚えておこう。

戦闘終了後は、これまでの大晶霊戦と同様にHPとTPが回復し、ロードポイントでHPを回復できるようになる。



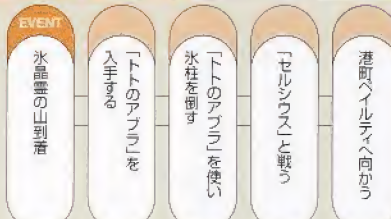
氷晶霊の「セルシウス」は非常に強敵で、氷属性の攻撃に注意しよう。

「フリーズリング」の使い方

対セルシウス戦のあと彼女から貴重品「フリーズリング」を受け取ると、L1ボタンで前方に氷粒を発射することができる。「ソーサラーリング」と同様、ダンジョン内の謎解きなどに使うことができるのだ。

ROUTE

ルート



INFORMATION インフォメーション

アイテム		ITEM
名前	種類	
① アクアメント	装備	
② エリクシール	道具	
③ ルーンポトル	道具	
④ リキールポトル	道具	
⑤ フリーズチェック	装備	
⑥ リキールポトル	道具	
⑦ ライフポトル	道具	
⑧ ライフポトル	道具	
⑨ シルバークローク	防具	
⑩ セージ	道具	
⑪ バトルピック	武器	
⑫ ミラクルグミ	道具	
⑬ リキールポトル	道具	
⑭ オールディバイド	道具	
⑮ エリクシール	道具	
⑯ ラベンダー	道具	
⑰ アワーグラス	道具	



「ライフポトル」は氷塊の中にある。便利なアイテムなので、見逃さないように。



短時間だが、戦闘中に敵の動きを止めることができる「アワーグラス」。

エネミー		ENEMY
名前	HP	弱い属性
アイスウォリア	5200	火
アイスタイガー	5500	火
ガロウスバード	3400	火
シャドウサーバント	2200	火・光
スノーロブスター	4800	火
テラー	5000	—
ハンチバグ	3900	火
ビッグフット	9999	火
フライングノール	3800	光
リビングソード	4500	水・風
セルシウス (ボス)	33333	火



HPと攻撃力が高い「ビッグフット」。まれに落とす「フリーズランサー」も要注意。



ザコ敵でこうならぬためにも、できるだけ「フリーズチェック」をそろえたい。

このダンジョンは決して広くはないが、立体交差や一方通行が入り組んでいるので、実際に探索すると意外と長く感じられる。戦闘もいっそう厳しさを増してくるので、事前の準備を怠らないようにしたい。



セレスティア

CELESTIA

P.72

A-2

MAP

PERUTI - IMEN

港町ペイルティ～ 晶霊の棲む町アイメン

蘇った港町と崩壊した晶霊の町

吹雪が収まりを見せたペイルティでは、港町本来のにぎやかさに加えて、北国の春独特の快活な雰囲気を感じることができる。対照的に、何者かによって破壊の限りをつくされたアイメンは、訪れる者を沈黙せしめることだろう。この町がペイルティのような活気を取り戻すのに、これから永い歳月を費やさなければならないことは、想像に難くない。



マップ



港町ペイルティ

冬の去った町

セルシウス戦のあと氷晶壺の山からペイルティへ戻ると、いまだ吹雪荒れて雪がやみ、町が元の姿を取り戻している。前と後では店の数が異なるので、マップを見て確かめてほしい。



町を覆っていた吹雪が降り、ペイルティの真の姿が現れてきた。人々も表に出てくる。

絵を描くリシア

ペイルティでは、リシアという女性が海老の絵を描いている。とくに有益な情報を知るわけではないが、話しかけておくとあるかもしれない。

チャットが仲間に

ペイルティを出発したあとチャットに話しかけると、彼女を仲間にできる。チャットの攻撃はボールを相手に投げつけると、そのリーチの長さを利用して、戦闘中に遠くからキャラクターの援護に回すとい。特にステータス異常をもたすものが多く、高威力では絶大な効果を発揮するが、回復効果も意味があるので注意しよう。

「アラウンド・ザ・セレスティア」

チャットを仲間にしたあとペイルティに戻って棧橋にいるマッハという男に話しかけると、究極最強のマリンスポーツ「アラウンド・ザ・セレスティア」の勝負を挑まれる(ページ参照)。パンエルティア号を操り、指定されたチェックポイントをすべて通過して2分32秒以内にペイルティに戻ることができれば、チャットに「いっとうこうかいし」の称号が与えられる。

グルメ情報

ペイルティの西にある地蔵を調べると、ワンダーシェフが現れ「ひやピリちゅうか」(大回復)の作り方を教えてもらえる。

晶霊の棲む町アイメン

みんなの仇!「ヒアデス」

アイメンへ戻って来たリッドたちが見たものは、無惨に破壊された街並みだった。メルディのあとを追って図書館へ行くと、アイメンを破壊させた張本人「ヒアデス」との戦闘になる。彼は以前に最果ての村ラシュアンで戦った相手だ。今回は難なく倒せたが、油断は禁物。全力で戦おう。

「ヒアデス」の弱点は光属性なので、リッドの攻撃は「閃空裂破」などの閃空系の技や奥義が有効。相手の攻撃で警戒しなければならないのは「カースドオーラ」だ。これはスウェーのあと光弾をばらまく技で、ヒット数が多く、こちらの攻撃をかわされ反撃される危険性がある。しかし、相手を画面端に追い込めばスウェーの意味はなくなるので、戦闘開始後直から押していき、一気に勝負をかけよう。



中央付近で戦うと、「カースドオーラ」で反撃される。頭へ直撃は避けよう。

INFORMATION インフォメーション

INN	ホテル	HOTEL
場所		価格
宿屋 (ペイルティ)		2000ガルド

アイテム	ITEM
名前	種類
アップルグミ	道具

ワンダーシェフ	WONDER CHEF
ひやピリちゅうか	

ROUTE

ルート

EVENT	EVENT	EVENT	EVENT	EVENT	EVENT	EVENT	EVENT
港町ペイルティ到着	宿屋でガストンと会話 (「ミラキスバグ」入手)	パンエルティア号へ入る	晶霊の棲む町アイメンへ向かう	晶霊の棲む町アイメン到着	図書館で 「ヒアデス」に戦う	パプスアイメンへ行く	町の出口でサブイベント ボンスの見送り
							職人の町テンシアへ向かう

ショップ

名前	種類	価格
[エメ:ペイルティ]		
デストロイヤー	武器	12000
デモンジャベリン	武器	12000
トライデント	武器	6400
クリスタルシェル	武器	12000
スカルスタッフ	武器	11200
トートバッグ	武器	11800
プレートメイル	防具	12000
ブラディローブ	防具	8800
チェックリボン	防具	10000
ゴールドプレス	防具	9600
アークシールド	防具	5200

[ティン:ペイルティ]		
アップルグミ	道具	100
オレンジグミ	道具	200
ミックスグミ	道具	1000
レモングミ	道具	2500
バイングミ	道具	3000
バナシアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400

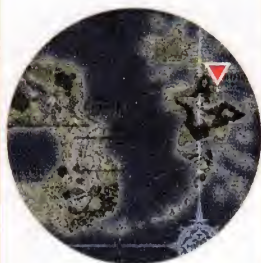
[登山道具屋]		
バナシアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
リキュールボトル	道具	1200
ホーリーボトル	道具	200
ダークボトル	道具	200
スベクタクルズ	道具	50
フリーズチェック	装備	20000

[店1]		
バナシアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
リキュールボトル	道具	1200

[店2]		
ホーリーボトル	道具	200
ダークボトル	道具	200
スベクタクルズ	道具	50

[フア:ペイルティ]		
まぐろ	食材	200
えび	食材	80
いか	食材	80
バスラ	食材	60
タスクのにく	食材	150
チーズ	食材	60
たまご	食材	50
ミルク	食材	50
ライス	食材	100
パンザめん	食材	60
キウイ	食材	80
アマンゴ	食材	80
レッドソディ	食材	60
ホワイトソディ	食材	60
ブラックソディ	食材	100

	エネミー	ENEMY	
名前	HP	弱い属性	
ヒアデス (ボス)	45000	光	



セレスティア

CELESTIA

P.72

D-1

MAP

TINNSIA

職人の町ティンシア

高度な技術を誇る町

職人の町ティンシアは、発達した文明をもつセレスティアのなかでも、最高水準の技術を保持する都市である。その技術力の高さは街並みにも見られ、全体が近未来的な雰囲気を感じさせる造りになっている。バリルに反抗する人々で構成された自由軍「シルエシカ」の活動拠点があるといわれているが、おおむね平和な町である。

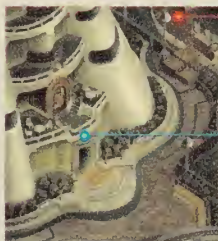
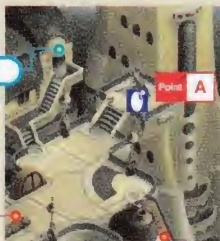


職人の町ティンシア



回転制御室

エス:ティンシア



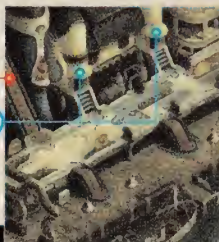
アイ:ティンシア

ティン:ティンシア



船員室

フトゥ:ティンシア



出入口

バンエルディア号へ

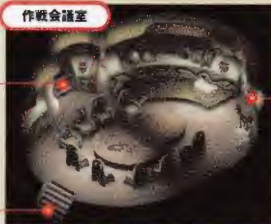
通路



地下倉庫



作戦会議室



救護室



品霊砲実験室



司令官室前



司令官室



シルエシカのアジト

職人の町ティンシア

女同士の会話

チャットが仲間になっている状態でアイ・ティンシアに泊まると、女性の部屋でミニイベントが発生する。

ちなみに男性メンバーが3人になったときにこのイベントを見ることができるが、ここではさくあとの話だ。



会館のバターンは数種類あるので、何度かホテルに宿泊してみよう。

レンズ娘・イレース

ティンシアを訪ねると、インフェリアの熱砂の町シャンパールにいたのと同じように、イレースがいる。ここでも、その場で集めたレンズの枚数に応じて貴重なアイテムをくれるのだ。

リシテアとの再会

ペイルティでリシテアと会話をしていると、**Point A**で彼女と再会することができ、もしもペイルティのイベントを見逃しなくても、いまなら戻って発生させることができる。ちなみに、フォッグが仲間になると、このイベントは発生しない。

「回転寿司屋」でフードファイト

回転寿司屋に入ると、「テイルズ オブ デスティニー」のキャラクターであるコンラッドと手食いの勝負を申し込まれる(109ページ参照)。参加料として2000ガルドがかかるが、この決戦を引き受けて勝つとリッドに「はなまる」の称号が贈られる。

グルメ情報

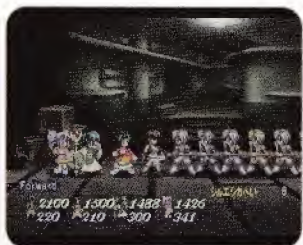
ティンシアのロビーにある動物の調理学を調べるとワンダーシェフから「スイーツレシピ」(全員TP回復)の作り方を教えてくれる。同様に「船具屋」にあるミアキス像を調べると「おこげサンド」(全員HP回復)の作り方を教えてくれる。

シルエシカのアジト

「シルエシカへい」のテスト

シルエシカのアジトへ入ると、いきなり暗闇から「シルエシカへい」8人が現れ、戦闘になる。「シルエシカへい」の攻撃は通常攻撃のみだが、いかんせん数が多いので手を焼くことだろう。術や技は、なるべく多くの相手を巻き込めるものを使っていきたい。

とはいえ、この戦闘に敗れてもゲームオーバーになることはなく、勝っても負けても物語は進行するので安心してほしい。



ザコ敵とはいえないほどに、多数のシルエシカへいを相手にしなければならない。

フォッグ登場

シルエシカのアジトで一連のイベントが終了したあと、キールは晶霊砲の研究をするためここに残り、代わりにシルエシカのリーダー、フォッグがパーティに加わることになる。彼は近距離戦・遠距離戦どちらにも対応することができる万能キャラで、近距離戦ではリッドをものぐさで攻撃し、遠距離戦では銃技による攻撃で前列のキャラを援護できる。しかし、「移動スピードが遅い」「銃技は発射まで時間がかかる」「銃技は消費TPが多い」といった性質もあるので、うまく欠点をカバーするように使ってあげよう。



フォッグの銃技は大量のTPを消費するが、その威力は晶霊砲をも上回る。

INFORMATION インフォメーション

ホテル	
INN	HOTEL
場所	価格
アイ・ティンシア	3800

ショップ		SHOP
名前	種類	価格
[エス:ティンシア]		
おにぼうちょう	武器	20000
バトルピック	武器	12400
カタール	武器	17600
ドラゴンファンク	武器	18800
トングキアラバ	武器	17600
バトルスーツ	防具	16800
ブリティミシ	防具	14800
パラライチェック	装備	24000

[ティン・ティンシア]		
アップルグミ	道具	100
オレンジグミ	道具	200
ミックスグミ	道具	1000
レモングミ	道具	2500
パイグミ	道具	3000
ミラクルグミ	道具	6000
バナシアポトル	道具	160
ライフポトル	道具	400
フレアポトル	道具	600
リキールポトル	道具	1200
ホーリーポトル	道具	200
ダークポトル	道具	200
スベクタクルズ	道具	50

[フドウ・ティンシア]		
ブレード	食材	60
バスタ	食材	60
ライス	食材	100
タスクのにく	食材	150
チーズ	食材	60
たまご	食材	50
ミルク	食材	50
パンヤめん	食材	60
キウイ	食材	80
バナナ	食材	50
アマンゴ	食材	80
ホワイトソディ	食材	60
ブラックソディ	食材	100

アイテム	
名前	種類
ルーンポトル	道具

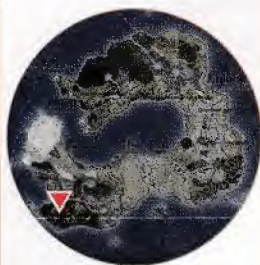
ワンダーシェフ	
名前	料理
おこげサンド	
スイートパフェ	

エネミー	
名前	HP 弱い属性
シルエシカへい	8000 風・氷

ROUTE

ルート

EVENT	EVENT	EVENT	EVENT	EVENT	EVENT	EVENT
職人の町ティンシア到着	シルエシカのアジトへ行く	シルエシカへい」と戦う	司令官室へ行く	キールが仲間から外れる	フォッグが仲間になる	ティンシア港へ向かう
						バン・エル・ティンシアへ
						晶霊の道へ向かう



セレスティア

CELESTIA

P.72

A-3

MAP

マップ

RUINS OF VOLT

雷晶霊の遺跡(1)

大森林に眠る古代遺跡

セレスティア世界の南部に広がる大森林。いつからそこにあるのか、中心にほど近い場所に、雷晶霊が住む古代遺跡が立っている。遺跡内部には大がかりな仕掛けが各所にあり、長年にわたって侵入者を排除してきたため、その全容は明かでない。ただ、遺跡内のどこかに雷晶霊を統括する雷の大晶霊「ヴォルト」がいるという伝説が知られるのみである。



雷晶霊の遺跡(1)

⑧ フォッグは「ごうかいさん」

イベント終了後、フォッグは勝手に入口の扉を開けて進んでしまおう。このあと、彼たちが遺跡の入口へ向かうと、黒い霧が中から出てくる。このとき、フォッグがパーティから外れてしなくなる。フォッグがパーティに加わると、彼に「ごうかいさん」の称号が与えられる。



最初と持つているものを奪い取って、フォッグがもたらした最初の謎が解かれた。

⑨ 高圧電流を避けて先へ

入口近くのPoint Aに流れている高圧電流は、触れるとわずかながらダメージを受ける。タイミングを見計らい、電流が途切れやすいつつずつ越えていこう。

⑩ 数字の扉の謎

中央の部屋にある白、赤、青の扉には、それぞれ数字が刻まれている。この部屋にある6つのスイッチにも、やはり数字が刻まれており、踏むことで+(中央が窪んだ状態)と-(中央が盛り上がった状態)が切り替わる。そして、3つのスイッチが+の状態のとき、その数字の合算した数字の扉が開く仕組みになっている。数字の扉とスイッチの組み合わせは、以下通り。まず、3、5、6を+にして青い扉を開け、先へ進もう。

数字	数字	+にするスイッチ
青	14	3、5、6
赤	15	4、5、6
白	17	2、4、11



たとえば赤の扉を開けるなら、4、5、6の3つのスイッチを+にすればいい。

⑪ 「ヒューズ」の入手

ヒューズのある部屋の扉は、Point Bにあるスイッチを踏むと開く仕組みになっている。ここで「ヒューズ」を入手したら、中央の部屋に戻って白い扉の先へ進もう。

⑫ バリアの解除法

バリア部屋に張られているバリアを解除するには、通路の中央で燃えている炎へ「フリーズリング」の氷粒を当て、炎を消せばいい。バリアに接触してもダメージは受けないので、なるべく近づいて発射すれば命中しやすいだろう。

なお、バリア部屋1の珠は、部屋の右下からだすと遠すぎて氷粒を当てることができない。この部屋のバリアを解除するには、中央の部屋の青の扉を経由して部屋の左上へ回り込むしかないのだ。

⑬ 動く足場を利用し2Fへ

白い扉の先のPoint Cを調べてヒューズを取りつけると、部屋に浮いている足場が動くようになる。この上に乗ると自動的に次の足場まで運んでくれるが、進む手順を間違えると電流が流れてダメージを受けてしまうので要注意。写真の番号順に行けば、ノーダメージで先へ進むことができる。

なお、中央の部屋にある3つの扉のうち、赤の扉は開けなくてもクリアできる。ヒューズを取りつけたあと、そのまま遺跡の2Fへ行くことができるので、あらかじめ赤い扉を開ける必要はないのだ。この扉は開けなくても反対側からなら通れるので、帰りの心配もない。



間違っただけでダメージを受けないように、しっかりと確認しながら進もう。

INFORMATION インフォメーション

アイテム

名前	種類
① バラライチェック	装備
② バイナミ	道具
③ バイレーツハット	防具
④ ビッグバック	武器
⑤ オールディバッド	道具



「バラライチェック」は麻痺を防止する装備。このマップではたいへん重要だ。



チャットの武器であるバックは種類が少ないので、入手漏れのないようにしよう。

エネミー

名前	HP	弱い属性
インペベル	5500	水・地
ウェノン	4100	氷
エスライサー	4100	風・光
サヴェイジビースト	7400	水
トルマン	8000	光
フォークルス	5000	水・地
マッドマン	7500	光
ミスト	3600	水・火



「サヴェイジビースト」が繰り出す光弾は、麻痺の追加効果がある。



「トルマン」は高いHPと強力な雷の晶霊術「サンダーブレッド」を持つ強敵だ。



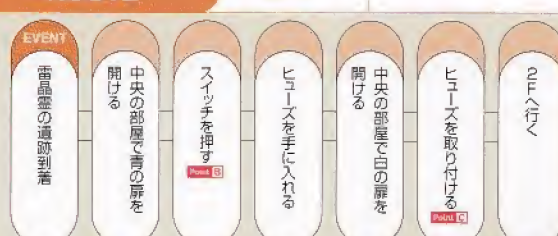
「エスライサー」の体当たりは移動距離が長く、画面外から攻撃してくることも。

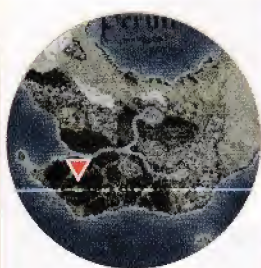


「ヴェノン」はHP、攻撃力ともに低いが、攻撃に麻痺効果があり油断は禁物。

ROUTE

ルート





セレスティア

CELESTIA

P.72

A-3

MAP

RUINS OF VOLT

雷晶霊の遺跡(2)

雷の眠りを守る電気仕掛けの謎

言い伝えによると、この雷を司る大晶霊のすみかには、電気を利用した謎が数多く仕掛けられているらしい。力だけではなく、知恵を兼ね備えた者でなければ、とうてい雷の大晶霊「ヴォルト」のもとへたどり着くことはかなわないというわけだ。といっても、遺跡の内部まで達した者は少なく、そこから戻った者はさらに少ないので、確かなことはわからないのだが。



雷晶霊の遺跡(2F)

制御球

緑の扉・オフ

青の扉・オフ

ヴォルト

赤の扉・オン

赤の扉・オフ

青の扉・オン

電流パズル部屋

緑の扉・オン

制御室

1Fへ



スロットの極意

このマップの最後に控えているスロットは、目押しの不得意な人には意外と難関だ。目当ての記号が映ってからボタンを押したのでは間に合わない。その1つか2つ前で押すようにしよう。



このとおり止めれば成功だ

雷晶雲の遺跡(2)

「仕掛けのカギ」の回収法

雷晶雲の2階の青、赤、緑の扉は、**「制御室」**にあるそれぞれの色のスイッチと連動している。ただし、スイッチがオンの状態で開くとオフの状態で開くものがあるので、たいていスイッチをオンにすればいいというものではない。

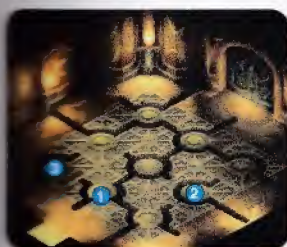
最初に、物語を進めるうえで絶対に必要になる**「仕掛けのカギ」**を手に入れるだけ。青(または青と赤)のスイッチをオンにすればいい。すべてのアイテムを回収したい場合は、緑(または青と赤)のみをオンにして扉を開いたあと、今度は青と赤(または赤のみ)をオンにして、さきほど入れなかった扉を開かなければならない。



「制御室」を手に入れたら制御室へ行き、操作盤を操作して取りつけよう。

電気を扉に導こう

雷晶雲2階の扉を開くには、床にあるスイッチを踏んで電気の流れを切り、扉に電気を供給すればいい。このとき、扉によって通路がふさがれると、たとえば扉を開くことはできないので工夫が必要。まずは、写真の順序でスイッチを踏めばOKだ。



床のスイッチをこの順で踏んでいけば、通路の奥へ進むことができる。



「ヴォルト」との力比べ

遺跡 最深部では雷の大晶雲「ヴォルト」との戦闘になる。戦闘前のイベントでフォッグのHPが1になるので、まず彼のHPを回復してあげよう。「ヴォルト」は雷の晶雲術を主体に、「下方に電撃を走らせる」「体中に無数のトゲを発生させる」といった攻撃をしてくる。また、「セバレートファミリー」という攻撃を受けると高確率で麻痺状態に陥るので、できれば「バラライチェック」を装備させておきたい。

こちらの攻撃方法は、空中の相手にヒットする「裂空斬」や「虎牙破斬」が有効。「ヴォルト」の弱点である水属性の晶雲術も使っていこう。



「セバレートファミリー」は麻痺が連続する、食後の追加効果を持つ。



コードを入力せよ

対 ヴォルト戦のあとは、背後にある装置にコードを入力して彼の暴走を止めなければならぬ。装置を調べて起動させ、3つのスロットに書かれているメルニクス語をヒントの通りに並べよう。各スロットの回転を止めるには、前に立って「STOP!!!」という表示を出してから、**○** ボタンを押せばいい。ちなみに、ヒントはメルディに話しかければ確認できる。



聖剣「エクスカリバー」入手

雷 晶雲の遺跡の最後のイベントで、光の大晶雲「レム」と間の大晶雲「シャドウ」から渡される武器「エクスカリバー」。これはリッドの武器のなかでは唯一の光属性で、攻撃力も現時点で入手できる武器のなかでは群を抜いている。そのうえ、攻撃のたびに自分のHPが回復するという効果まであるのだ。当分は彼のメイン武器として使えるだろう。

INFORMATION インフォメーション



アイテム

ITEM

名前	種類
01 バイグミ	道具
02 パナシアホル	道具
03 ボルテックソード	武器
04 ビヨハン	装備
05 レッドセージ	道具
06 ルーンボトル	道具
07 ホーリースタッフ	武器
08 サンダーマント	装備



「サンダーマント」を装備すれば、雷だけでなく風属性のダメージも軽減できる。



「ボルテックソード」は高い攻撃力を持つが、蓄電性なのでここでは使えない。



エネミー

ENEMY

名前	HP	弱い属性
インビベル	5500	水・地
ヴェン	4100	氷
エアスライサー	4100	風・光
サヴェイジビースト	7400	水
トルマン	8000	光
フォリクルス	5000	水・地
マッドマン	7500	光
ミスト	3600	水・光
ヴォルト(ボス)	54321	水



「フォリクルス」の「サンダーブレード」は超強力。距離を取って回避したい。



「インビベル」の電撃には麻痺効果がある。この状態で攻撃されると確実に気絶だ。



フォッグの鉄技「バーニングフォース」は強力だが、一部の敵にはヒットしない。

ROUTE

ルート

制御室を調べ
ヒントを得る

制御室を手に入れ制御室
に取り付ける

電流バスル部屋に扉に
電力を供給する

「ヴォルト」と戦う

装置にコードを入力する

レムとシャドウから「エク
スカリバー」をもらう

職人の町「ティンパ」へ
向かう

シルエシカのアジトへ行く

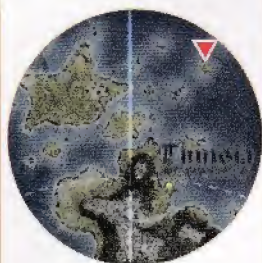
フォッグが仲間から外れ
キルが仲間になる

船員屋敷由で
バンエルトアへ行く

アイティンシアの
スフィートルームに泊まる

女性の部屋と屋上へ行く

船員屋敷由で
バンエルトアへ行く



セレスティア

CELESTIA

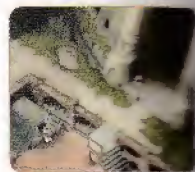
P.72

A-3

BALIR CASTLE バリル城

絶海に浮かぶバリルの居城

セレスティア北東の大海の果てに浮かぶ孤島。この島こそが、現在のセレスティアの統治者、「バリル」の本拠地である。島には強固な城塞が築かれているうえ、周辺の海域は大艦隊によって封鎖されており、鉄壁の守りだといえる。もとより一般人が近寄ることのできる場所ではないが、あの自由軍「シルエシカ」でさえも、攻められないでいるというのが実状らしい。



MAP

マップ



バリル城近海

バリル艦隊との「海戦」

バリル城の海域では、敵の艦隊が待ち受けている。パンエルティア号を操り、これをすべて撃破してこう(109ページ参照)。

なお、のちほどインフェリア港の船員屋でパンエルティア号の「遊技室」を購入すると、同じくミニゲーム「海戦シミュレーション」をプレイできるようになる。このゲームで2000以上をあげると、リッドに「カイザー」の称号がもらえるのだ。



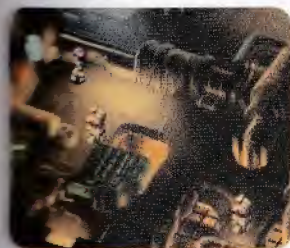
パンエルティア号を操り、バリル艦隊の艦船をすべて沈めるのだ。

バリル城

カードを入手しよう

バリル城に着いたらまず左塔を3Fまで上り、右塔へ移動しよう。右塔2Fに入ると、壁に白いスイッチがあるので、ここを狙って「フリーズリング」の氷粒を発射してみよう。すると壁をふさいでいる機械が移動し、先へ進めるようになる。この部屋の「Point 4」には「カード」があるので、忘れずに入手しておくこと。

また、壁にここへ来ても、「フリーズリング」の氷粒でスイッチまで届かない。つまり、ここは行き止まりなのだ。



リングを使い壁をふさいで機械をとこせば、奥にある「カード」のところにまで行ける。

エレベーターは損か得か

左塔1Fには、左塔2Fとつながったエレベーターがある。このエレベーターを使用するには、「Point 4」の装置を起動させなければならない。しかし、そうすると生命維持装置の中のモンスター4体がこちらへ向かって動き始め、これに接触すると「スカルウォーリア」2体、「カーヴァードイル」2体との戦闘になってしまうのだ。

左塔1Fから2Fには階段を使えばすぐに行けるので、わざわざ危険を冒してエレベーターを利用する意味はない。無視してさっさと先を急いだほうがいいだろう。

宝箱モンスター「フェイク」

マップの◆マークの位置にある宝箱は「フェイク」というモンスターが擬態したもので、調べると同時に戦闘に突入してしまう。「フェイク」の能力は驚異的に高いので、戦闘に自信がなければ、逃げることをオススメする。というのも、リッドたちの攻撃はわずかなダメージしか与えられないうえ、未知の晶霊術「ディストーション」を唱えられると、一撃に5000ものHPを奪われてしまうのだ。

この敵を倒すには、動く余裕を与えないこと。「フェイク」はつねに毒状態にあり、時間とともに600程度のダメージを受けていく。つまり、時間を稼げば毒による効果で倒すことができるわけだ。味方のHPをこまめに回復させながらヒット数の多い技や術でつねに誰かが攻撃を与えるようにし、自滅するのを待とう。

フェイクの攻撃を受けると麻痺になることが多いので、「パラライゼーション」や「リキールボルト」などの対策も忘れないようにしたい。



「ディストーション」を唱えられながら、現実には1人は戦闘不能に陥るだろう。

INFORMATION

インフォメーション

ホテル	
場所	価格
休憩所	7700ガルド

ショップ	
名前	種類
	価格

[敵軍補給]	
アイスフィン	武器 16000
ミスリルアームズ	武器 40000
ビックバック	武器 19000
シルバークロー	防具 33600
スケールロー	防具 36000
ラピスプレス	防具 33600
シークスマント	装備 2400

[補給部隊]	
アップルグミ	道具 100
オレンジグミ	道具 200
ミックスグミ	道具 1000
レモングミ	道具 2500
パイナップルグミ	道具 3000
バナシアボトル	道具 160
ライフボトル	道具 400
リキールボトル	道具 1200
ホーリーボトル	道具 200
スベタクルズ	道具 50

アイテム	
名前	種類
	価格

01	プリティリボン	防具
02	ドラゴンペイン	武器
03	エリクシール	道具
04	レアシールド	防具
05	ドラクナーランス	武器
06	スケールロー	防具
07	ラピスプレス	防具
08	シルバークロー	防具
09	エリクシール	道具
10	シルバークロー	防具
11	ブラックオニキス	装備
12	ミスリルアームズ	武器

エネミー	
名前	HP
	弱い属性

アンカーガード	8500	氷
エスカルゴ	5140	—
カーヴァードイル	5800	氷
ギタルクル	6800	—
クビトラム	5000	光
クレイゴレム	12000	水
スカルウォーリア	8000	雷
ストロングホーン	7600	水
デス	6000	火・光
フェイク	10000	—
ホームクルス	15000	火・光
ワイト	9500	火・光
スパイラル(中ボス)	45000	—
ゼセル(ボス)	100000	—

ROUTE

ルート

EVENT

バリル城到着

EVENT

右塔2Fでカードを入手する

EVENT

戦う

EVENT

ホールで「パイラル」と戦う

EVENT

右塔1Fでカードを入手する

EVENT

右塔1Fのエレベーターを使い3階へ

EVENT

右制御室でキーワードを入力

EVENT

左制御室でキーワードを入力

EVENT

「ゼセル」と戦う

EVENT

レイスに助けられる

EVENT

バリル城前へ

EVENT

廃墟の村レイシカへ向かう

「スパイラル」を倒せ

ホールの「スパイラル」では、「スパイラル」1体および「エスカルゴ」4体との戦闘になる。「エスカルゴ」はザコ敵なのであまり問題ないが、ボスの「スパイラル」には警戒が必要だ。というのも、彼が多用する「パーチカルスピン」という技はリーチこそ短いもののヒット数が桁はずれに多く、万一卷き込まれると非常に危険なのだ。

対策として、なるべくリーチの長い武器を装備し、その武器の先端を当てて「パーチカルスピン」の間合いの外から攻撃するようにしよう。相手を画面端に追い込むことができれば、この戦法がやりやすくなる。

「スパイラル」には弱点となる属性がないので、晶霊術は現時点で得得しているうち、もっとも強力なものを使っていこう。



「パーチカルスピン」はリーチこそ短いもののヒット数は桁はずれに多く、万一卷き込まれると非常に危険なのだ。

キーワードを入手しよう

右塔2階に置かれていた「カード」を持っている状態で右塔1Fの「ポイント」にある機械を調べると、何らかのキーワードを入手することができる。



先ず入手した「カード」を装置にはめると、謎のキーワードが出現する。

エレベーターで3Fへ

キーワード入手後はふたたび上の階へ行かなければならないが、前述したように右塔2Fは一方通行になっているので、来た道に戻ることはできない。そこで、この部屋の「ポイント」にある機械を調べてみよう。するとエレベーターが作動し、右塔3Fへ移動することができるのだ。

これ以降は、エレベーターを自由に使い、1Fと3Fを行き来できるようになる。

キーワードの入力その1

右塔3Fに着いたら、「ポイント」の赤いスイッチに「ソーサラーリング」を撃ち込んでみよう。すると隠し通路が出現し、右制御室へ行けるようになる。この部屋中央にある機械を調べると、さきほど入手したキーワードを入力することができる。



隠し通路を開け、その先の部屋にある装置にキーワードを入力しよう。

キーワードの入力その2

左塔3Fの「ポイント」にある赤いスイッチに「ソーサラーリング」を撃ち込むと、左制御室へつながる隠し通路が出現する。そして左制御室の中央にある機械を調べてキーワードを入力すると、本丸中央の扉が開くのだ。その先にある玉座へ進めば、いよいよバリルとの対面になるはずだ。

「シゼル」との戦いに挑め

とうとうバリル城の玉座までやって来たリッドたち。しかし、目的のバリルはすでにミラと化していた。一連の事件は、すべて彼女の裏、「シゼル」が起こしたものであったのだ。そして彼女は、大崩落を起こしてエターニアの世界全体を破壊するのだという。

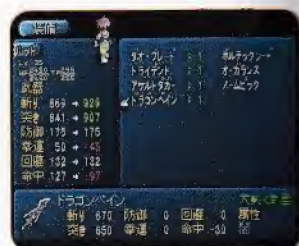
リッドたちは「シゼル」との戦闘に突入するが、残念ながら、現時点ではどうあがいても彼女に勝つことはできない。「シゼル」が使う「エターナル・ファイナリティ」という技は、空から巨大なオーラの剣が降ってくる非常に強力な攻撃で、パーティ全員のHPを瞬間のうちに1にしてしまうのだ。この術を何とかしない限り、「シゼル」に勝つことは難しそうだが……。いずれにせよ、この戦いではムダなTPやアイテムの使用を控えたほうがいだろう。



「エターナル・ファイナリティ」は絶対に避けず、全員のHPが1になるまで待たせよう。

「ドラゴンベイン」と「ドラグナーランス」

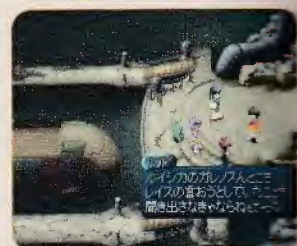
バリル城の序盤で手に入る武器「ドラゴンベイン」。この大剣はなんと「エターナル・ファイナリティ」よりも威力が高いが、残念ながら命中率が低い。何よりこの武器は「エターナル・ファイナリティ」があり、バリル城に出てくる敵にはこの武器の威力を持つ者も多いので、使用は控えよう。中盤で手に入る武器「ドラグナーランス」は属性なので、槍が好きだという人はぜひ使おう。ただし、この武器には「エターナル・ファイナリティ」のようなHP回復効果はない。



「フェアリリング」に注目

ボスの「スパイラル」を倒すと「フェアリリング」という装備アイテムが入る。このリングはTPの消費量を減らすくれる優れものなので、ぜひ誰かに装備してもらおう。「フェアリリング」に限らずボス戦で入手したアイテムはその価値に気付かないことがあるので、いいアイテムを拾ったことを忘れずに確認したい。

今後のストーリー



いよいよ真の敵の正体をつかむことになるリッドたち。冒険はこれからいよいよ本格的なものになるかもしれないが、何としてでも「シゼル」の野望を打ち砕き、世界の崩壊を防ぐ必要がある。

しかし、彼女に打ち勝つには、その強力な力、とりわけ「エターナル・ファイナリティ」に打ち勝つ必要がある。レイスが倒れてからは、まずはガレノスから戦いを仕掛けていこう。まずはガレノスが持つ「エターナル・ファイナリティ」の威力を確かめてみよう。



EFREET
火の大晶霊
イフリート

インフェリアの根元晶霊。屈強そう
な外見と情熱的で荒々しい心を
持つ。「火晶霊の谷」という火山地
帯の洞窟に住んでいる。

3

MINI GAME/
EVENT

第3章

ミニゲーム・イベント編



GNOME

火の大晶霊
ノーム

インフェリアの根元晶霊の一翼を
折られ、サイバースでとぼけた
物。「火晶霊の廃坑」に多くの小
動物と共に暮らしている。

MINI GAME/EVENT

ミニゲーム・イベント紹介

「テイルズ」シリーズには毎回多数のミニゲームやイベントが用意されているが、今回の「テイルズ オブ エターニア」は3枚組みというボリュームだけあってその種類はいままで以上に充実している。なかには相当手強いものもあり、ほかでは手に入らない貴重な称号やアイテムがもらえるものもあるのだ。ここでは、そういった世界各地で遊べるミニゲームやイベントを、クリアするためのポイントも合わせて紹介していく。

MINI GAME

ラシュアン河下り

場所 ラシュアンの栈橋

参照ページ 43

ラシュアンの激流をイカダで下る、いってみればサーキットと車が河とイカダに替わったレースゲームと思えば間違いない。

2回目以降のプレイではタイムが表示され、1分5秒以内にクリアすると、リッドの称号「かじとりめいじん」が手に入る。記録に関係なく、取ったグミの1/4(余りは切り捨て)のアップルグミももらえる。

おそらく一番最初にプレイすることになるミニゲームだが、その難易度は他のものと比べてかなり難しい。1回や2回プレイしただけでは称号をゲットできなくて当たり前なので、何度もあきらめずに挑戦してみるといいだろう。



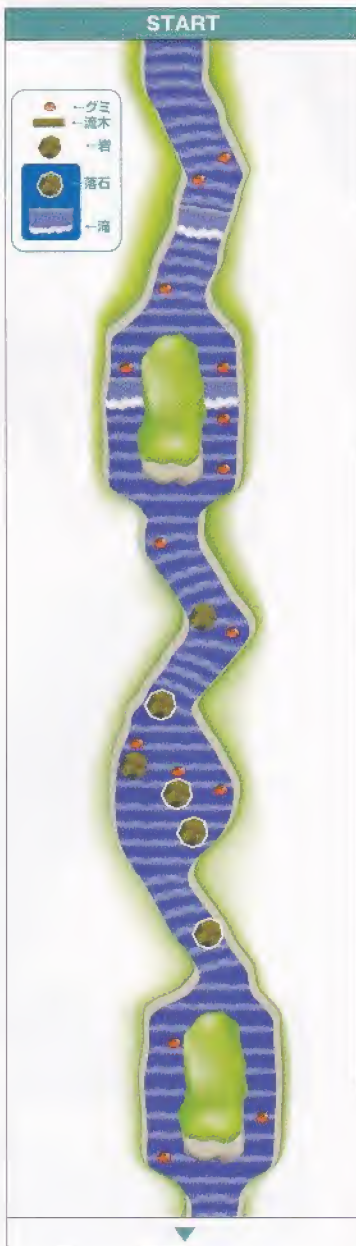
POINT

加速を使いすぎるな!

称号をもらうために絶対必要なのが**加速**のボタン。このボタンを押すとスピードアップするが、この間はイカダの方向を変えることができなくなってしまう。使いどころを間違えると、川縁や岩に激突して大幅にタイムロスしてしまうのだ。写真の場所以外では使用を控え、グミを回収することに専念しよう。



加速の主な使いどころは、中盤の滝の地点とゴール手前の河口だ。



クレメルボール

場所 学園の町ミンツ
参照ページ 45

フィールド内を転がっているボールを相手に3回当てると勝ちという、シンプルミニゲーム。キャラクターとボールにはそれぞれ手と足の属性があり、ちょうど磁石のように異性なら反発し、違う属性は引き合う性質があるので、これをうまく利用して相手にボールを近づけよう。ただし、キャラクターの属性で異なるクリスタルを取ることによって変化するボールの属性は時間とともに変化する

点に注意。また、クリスタルを取った状態でボタンを押すとフィールド全体にキャラクターの属性を及ぼす「属性ボム」が使える、このとき反発力や引き合う力が一番強くなるのだ。

このミニゲームはゲームの進行に応じて2つのバージョンが出現する。そのうち最初のバージョンでは、3連勝するとリッドの称号「ころがしめいじん」が手に入る。



キャラクターとボールの延長上に敵が来たときが同属性ボムの使い時。ただし、属性の変化するタイミングには気をつけよう。

POINT ボールと属性を合わせろ!

ボールの色に合わせてクリスタルを取ればOK。同じ色どうしなら、当たりやすくなる。それでも属性ボムを発動して緊急回避で済ませよう。そして、写真のタイミングでボムを発動し、ボールを追いやっていこう。

ポイントでリードしたら、ボールと同じ色のクリスタルで防戦に徹してもいいが、ポイント差を押し切ってしまう戦法も有効。相手にまともなつきながらボールと異なる属性ボムを使い、自分ごと敵を巻き込んでしまうのだ。

ミンツのクイズ

場所 学園の町ミンツ
参照ページ 45

フィールドに在籍しているミンツ大学では、テイルズシリーズの知識を試すクイズが用意されている。最初に訪れたときは初級問題しか挑戦できないが、これを突破し、中級・上級に進めていくと中級、上級へと

進めることができる。そのうち初級では、見事全問正解すると、リッドの称号「テイルズせんせい」が手に入る。また、上級をクリアすると、装備「コンボコマンド」も入手できるのだ。



POINT テストはやっぱり丸暗記に限る

出題される30問は順番こそランダムだが、その内容は決まっている。純粋に自分の力だけで全問正解できる人は別として、問題に対応した答えを覚えてしまうのが手取り早い。

初級問題

● ミンツの森の名前は?	2: リリス	● アセリアの大地母神といえは?	4: マーテル
● 森に引越してきたのは?	1: 宿屋	● なゼアーチェを連れ戻そうとしたか?	1: スボンのコマが切れた
● テイルズは世界のために何をしたい?	2: 一度、無に帰す	● アクアヴェイルが誇る軍隊の名前は?	2: 黒十字軍
● テイルズの口癖は?	2: ホヒ、ホヒ	● ジャミルに心を操られた王子の名前は?	3: レアード
● テイルスロウと繋がっていた場所は?	4: タリルシェイブ	● アルテミスがルナに逢うために出した条件とは?	1: キス
● テイルスに付けられた囚人用の装置は?	4: ティアラ	● クレスが過去の世界で初めて訪れた村の名前は?	4: ベルアダム
● テイルスが与えられそうになった称号は?	3: マッハ中年	● 氷の大河に必要なアイテムは?	4: けわのmant
● テイルスが呼び出した精霊とは?	4: オリジン	● ジョニー登場時のセリフといえは?	1: 奮発の箱巻
● ティリアンと銀とする扉の数は?	3: 3	● 過去ミッドガルの騎士団長は誰?	2: ライゼン
● テイルスのペンダントは何歳の時?	4: 15	● ストレイライズ神殿でのフィリアの階級は?	2: 司祭
● テイルスゴールド七将軍の女性将軍は?	3: ミライナ	● フィリアを迎えにきた海電の名前は?	1: ベルナルド
● テイルスに沈んでいる超古代都市は?	1: トール	● ジャンクランドで嫌悪感を催したのは?	1: フィリア
● テイルスでマリアンはどうなった?	3: 下の服出ボンドで逃げた	● チェリクで行われるミニゲームとは?	3: 鬼ごっこ
● テイルスの家で、なくなっていたものは?	1: イヤリング	● ミントが夢の中で母にもらったものは?	2: 帽子
● テイルスマウンテンの生体金属は?	2: ヘルセリウム	● エルウィンの父が経営する輸入会社は?	2: レイオット

中級問題(抜粋)

- 難貨屋に置いてある石像の値段は?
- ジョニーが想いを寄せていた女性とは?
- ダッシュ競争のスタート地点にいるのは?
- スタンの幼なじみの名前は?
- 裏山でチェルシーは何と話していた?
- 漆黒の翼のメンバーの1人は?
- イシュラントのダオス軍における所属は?
- ジャンぱいを作るのにかかる時間は?
- リトラウ司令の助手になれないのは誰?
- 浮遊クルーザーがある空中都市は?
- 未来のユークリッドにいる大臣の口癖は?
- アルバにチェルシーが作った料理とは?
- 「ユミル」にはどんな意味がある?
- ベルクランド落下後、脱走で5回優勝すると?
- チェルシーを連れ戻したスタンの駄賃は?

MINI GAME

闘技場

王 都インフェリアの一角にあるアリーナで、日々行われている闘技大会。ここでは、参加料を払うことによってリッドを大会に出場させることができるのだ。見事3回戦を勝ち抜くことができれば、豪華な賞品がもらえるので、腕に自信があるならぜひとも挑戦してみよう。最初は王都一決定戦と王国一決定戦の受付しかしていないが、この2つを制すると新たに世界一決定戦の申し込みができるよ

うになる。そして世界一決定戦を制すると……。

また、賞品稼ぎとしてだけではなく、ここにしか登場しないモンスターもいるので、「モンスターずかん」を完成させるためには避けて通れない道なのだ。なお、難易度を「ハード」にしていると、出場するモンスターに若干の違いが見られるので、どうしても図鑑が埋まらないというときは試してみよう。

場所 王都インフェリア
参照ページ 57



POINT

十分レベルを上げてからチャレンジ

闘技場ではリッド1人で敵の集団を相手にしなければならず、回復アイテムも使えないため、まず困られないようにすることが最も重要。また、弓矢や晶霊術を使ってくる敵がいたら、真先に始末することも大切だ。

といっても、初めてインフェリアを訪れた程度のレベルでは、王都一決定戦の第1回戦すらまず勝てないので、十分にレベルを上げ、必殺技や装備が充実してから挑戦したほうがいいだろう。

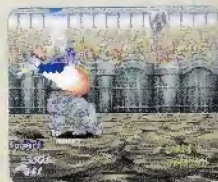


装備変更は、相手の属性に合わせた装備を着てから挑戦したほうがよい。回復アイテムも、回復効果が高いものを用意しよう。

王都一決定戦

参加料
5000ガルド

賞品	1回目	20000ガルド&お菓セット
	2回目以降	15000ガルド&グミセット
対戦相手	第1回戦	ビーケー×2、レンジャー×1、セージ×1
	第2回戦	クラーケン×2、トリトン×2
	第3回戦	ビーストオーガ×2、ファイアクラウド×2



王国一決定戦

参加料
10000ガルド

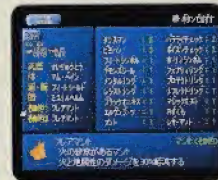
賞品	1回目	50000ガルド&もっとお菓セット
	2回目以降	30000ガルド&続グミセット
対戦相手	第1回戦	レヴァント×2、メタリカ×1、メガデス×1
	第2回戦	ミスリルゴーレム×2、フリースキーパー×2
	第3回戦	イビルリッパー×2、トリプルテンタクル×2



世界一決定戦

参加料
15000ガルド

賞品	1回目	????
	2回目以降	????
対戦相手	第1回戦	????
	第2回戦	????
	第3回戦	????



EVENT ウルタス・バイ物語

闘 技場と並ぶ王都インフェリアの名物が、王立劇場で上演されているこの「ウルタス・バイ物語」。プレイヤーが参加するタイプのミニゲームではないが、第8幕まですべて見ると「ウルタスだいほん」を入手することができるのだ。第1幕の料金は10ガルドと安いから、幕が進むにしたがってだんだん値上がりしていく。初めてインフェリアを訪れたパーティーが、最後まで見ることは難しいはずだ。資金に十分余裕ができてから、まとめて観劇するとい

料金

第1幕	10ガルド
第2幕	50ガルド
第3幕	200ガルド
第4幕	1000ガルド
第5幕	5000ガルド
第6幕	????ガルド
第7幕	????ガルド
第8幕	????ガルド

場所 王都インフェリア
参照ページ 57



石取りゲーム

現代ティルスシリーズ名物のミニゲームがこの石取りゲーム。ルールは「石を3つの山から交互に1〜3個の石を取って、最後の石を取ったほうが勝ち」という。難易度変更されており、山が3つあるぶん以前よりも難易度は高くなっている。レベルは最初10からスタートし、一回勝つごとに上昇して石の数が増えていくが、負けると1つ下がついていく。クリアす

ると、初回のみリッドの称号「さんじゅつせいねん」と「ミラクルチャーム」が、2回目以降では「レモングミ」、「バイングミ」、「ミラクルグミ」をそれぞれ入手できる。

参加料等は一切かからない割に賞品がかなり豪華なので、パロール周辺で戦闘を繰り返すよりもはるかに効率よく資金を稼ぐことができる。こんなおいしいミニゲームをプレイしない手はないだろう。

場所 商業の町パロール

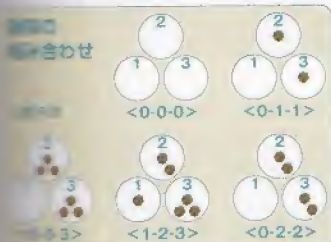
参照ページ 61



久しぶりだな。おめしの賞品の上げぶいを見てやるうてはなれぬ

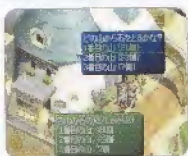
POINT 勝ちパターンを覚えよう

先に先攻か後攻を選ぶ権利があるこのゲームでは、完全な勝ちパターンがある。まず最初に表示されている1、2、3番目の石の数字で割ろう。そして、それぞれの山の余り

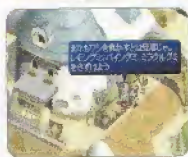


が下の組み合わせのどれかに当てはまる場合のみ後攻を選び、それ以外なら先攻でスタート。こちらの番が回ってきたら、余りが<0-X-X> (X:0、1、2、3のどれか) という組み合わせになるように石を取っていく。

そして、最終的にXの値を0、つまりすべて4の倍数<0-0-0>の状態に持っていけば勝ったも同然。あとはこの状態を崩さないようにしていけば、必ずこちらが最後の石を取ることができるのだ。なお、勝ち続けるとレベルが上がり、効率が悪くなるので、いったん町の外に出てレベルを元に戻そう。



いま、それぞれの余りは「1-3-3」だから、1番目の山から1個取って「0-3-3」にすればいい。



2回目以降は高級グミセットがもらえる。そのまま回復アイテムとして使ってもいいが、売ればかなりの高値で引き取ってくれる。

シャンバルーン

リッドを操作して、戦闘フィールドにある空中浮遊物(シャンバルーン)を規定時間内にすべて破壊すると1レベルクリア。5レベルまでクリアするとリッドの称号「キーンとバルーン」がもらえるのだ。参加料は無料なので、気軽にチャレンジしよう。ある程度ゲームが進むとシャンバルーンの種類が増えたもう1つのバージョンで遊べる。ちなみに、このときの賞品

はガードボタンと方向キーでバックステップが出せる「ステップリング」だ。クリアするたびにいくらかもらえるので、多人数プレイをしているときでも心配いらない。

また、後半のシャンバルーンをクリアしてからアイちゃん(バルーンマスターの近くにいる赤い服を着た女の子)に話しかけると、交易品の1つである「うちわ」もゲットできる。

場所 熱砂の町シャンバルーン

参照ページ 65



リッドが、私の考案した究極の戦闘技「シャンバルーン」

POINT 「エルヴンブーツ」を装備!

後半のシャンバルーンでは、「エルヴンブーツ」を装備し、マニュアル技にするだけで、1〜5レベルまですべて通常技だけでクリアできてしまう。難易度の高いレベル4の解法は次の通り。

POINT 「裂空斬」を活用しよう

後半のシャンバルーン攻略にぜひとも欲しいのがリッドの必殺技「裂空斬」だ。レベル2などはこれがないととてもクリアできない。もし覚えていないのなら無視して先に進み、覚えてから再び挑戦するといいたいだろう。

レベル 4 目標タイム:7.00



レベル4の難関は右へダッシュし、ジャンプして空中で破壊しよう。そして、空中でダッシュし、ジャンプして空中で破壊しよう。



ベストポジションからジャンプし、空中で破壊しよう。3ついったんに破壊できる。あとは左側の1個だけだ。

レベル 2 目標タイム:4.00



後半の難関はレベル2。まず通常のジャンプで手前の2つを破壊しよう。



すかさず着地キャンセルで裂空斬を。これで4つまとめて破壊できる。後は残りの2つをタッチ斬りで片づけよう。

EVENT ビストロシャンパール

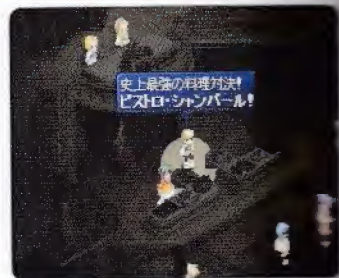
灼 熱の町シャンパールを舞台にした料理対決が、このビストロシャンパール。ゲストの注文する料理の味をファラと味マスターの一对一で競い合うのだ。

まず、受付で10000ガルド支払って料理対決のチケットを購入しよう。すると、勝負に使われる題材が発表されるので、料理レベルをマックスまで上げ、正しいレシピを覚えたら準備完了。会場の2階にいるアナウンサーに話し

かけるとバトルスタートとなる。あとは4つの材料を調理していき、ゲストの要望に応える料理を作るだけだ。

見事味マスターに勝利すると、1回戦では「みつぼしコック」というファラの称号が手に入るのだ。なお、第3回戦に勝利すると、味マスターの意外な正体が明らかになる。どうぞ期待!

場所 熱砂の町シャンパール
参照ページ 65



第1回戦 オムライス対決 「さっぱり」がキーワード

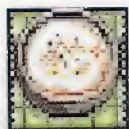


最初の題材はファラの得意としているオムライスなどだけに負けれないところ。ただし、相手はビストロシャンパールの味マスター、最低でもオムライスの料理レベルは最高になっていなければ勝負にならない。ところが、普通のレシピ(ライス、たまご、たまねぎ)ではいくら勝負しても勝てない。何が隠し味が必要なのだろうか?



シーア
の受付
ら要
情報

第2回戦 グラタン対決 元気の出る食材といえは?



第2回戦のゲストはあのレグリス道場のフランコ師範。しかし、いくら料理レベルが最高で正しい材料を使っても、彼から最高の評価はもらえない。元気の出るグラタンを作るには、普通の材料ではダメなのだ。

そこで、調理の最中に聞ける彼の話によ〜く耳を傾けてみよう。どうやら、水晶霊の河の奥地が鍵を握っているらしい。



水晶
まで
旅者
道に
する

第3回戦 ベスカトーレ対決 本物のトマトを求めて



ダイ・シキョーという名前のどこかで見たおじいさんが今回のゲスト。昔食べたベスカトーレが忘れられないようだ。例によって、正しいレシピで最高の料理レベルをふるって調理しても、味マスターに勝つことはできない。おじいさんの話によると、今と昔では根本的に味が違うとか。とりあえず、第1回戦同様、バロールあたりで情報を収集してみよう。



今
トは
せず
たち

MINI GAME 晶霊鉄道

場所 アイメン駅
参照ページ 75

ア イメン駅からルイシカ駅に向かう途中に遊べるのがこの晶霊鉄道。列車を運転して駅にうまく停車させ、各駅にいる人たちに手紙を配達していこう。走った距離に応じてブレーキゲージが溜まるようになっており、そ

の分だけブレーキをかけられるのだ。ブレーキレベルは5段階あり、高いほどよく効くが、そのかわりゲージの消費も激しい。

何度も鉄道を走らせてすべての手紙を配達すると、メロディの称号「ぼっぽや」を得られる。



アイメン
り込み
とスタート

POINT 急ブレーキで一気に停車

操作自体は方向キーの上下しか使用しないため、非常に簡単。しかし、このミニゲームの難しいところは、なんといってもブレーキのかけ所とそのときのブレーキレベルだ。あまりブレーキをかけるのが早いと駅に着く前に列車が止まってしまう、再び列車を動かしても駅に着くまでにブレーキパワーが溜まらない、なんてことになる。

うまく停車するコツは、駅の看板を画面上で確認してからレベル5のブレーキで急停車する事だ。それまでよいいなブレーキ操作をひかえていれば、駅が見えるころにはブレーキパワーがマックスまで溜まっているはず。この状態なら、最高速度から一気に停車することが可能だ。乗り物酔いしやすいキールにはちょっと気の毒だが……。



廃坑

ルイシカ駅から地晶霊の廃坑へ向かう際にプレイできる、晶霊鉄道を使ったミニゲーム。モンスターが乗ったトロッコを時限爆弾で爆壊しよう。①ボタンを押すとカウントが始まり、②ボタンを離すとリッドが爆

弾を投げる。トロッコまでの距離を計算して投げるタイミングをうまく調節しよう。

2回目以降のプレイではスコアが表示され、20000点以上をあげると「トロッコボンバー」の称号がリッドのものになる。

場所 ルイシカ駅

参照ページ 77



晶霊鉄道はいったん称号を得るとプレイできなくなるが、このミニゲームは何度も遊ぶことができる。

最後尾を狙え!

モンスターの乗っているトロッコは3両編成。どこかを破壊するかでスコアに大きな差が出てくる。理想的なのは、1発目で最後尾を爆壊し、ついで2番目の車両、最後に裸と化した先頭車両にトドメを刺すパターン。これだと合計5500点もの高得点になる。最悪なパターンは先頭車両を爆壊してしまうパターンで、これだと500点しか入らない。

1発目で最後尾を爆壊し、3000点以上稼げるかが「トロッコボンバー」への鍵となっているといっても過言ではないのだ。



トロッコがこれくらい追ってきたときにクレーメルボムを投げると、いい感じで最後尾に命中するのだ。



左端までトロッコが到達してしまうと、4回目のプレイでは戦闘になり、2回目以降では-500点×車両数の減点になる。

アラウンド・ザ・セレスティア

ルイシカ河下りとはひと味違うが、これもレースゲームに近いミニゲーム。パンエルティア号でマッハ船長と一緒にセレスティア号をぐるっと一周し、ゴールしたときの順位を競うものだ。

スタートはベイルティ近海。各海域にある晶霊モチーフにしたチェックポイントを決まった順番に10カ所通過していき、再びベイルティ

まで戻ってこよう。2分32秒を切る記録を出すと、チャットの称号「いっとうこうかいし」を手に入れることができる。レベルアップ以外で手に入るチャットの称号は数少ないので、彼女にハクを付けたいならぜひともチャレンジしておきたいところだ。

なお、パンエルティア号の操作は普段移動しているときとまったく同じだ。

場所 港町ベイルティ

参照ページ 91

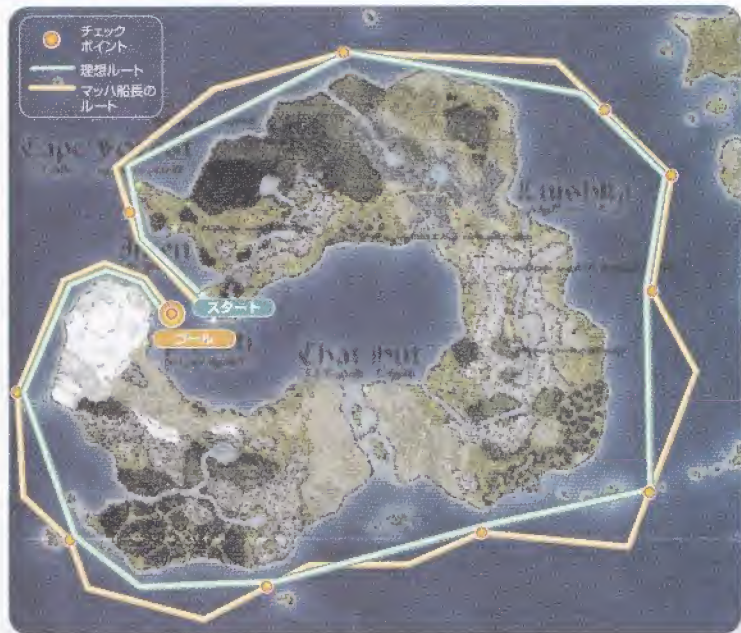


かなり柄が悪いし方をすると、船長は散らかる。船長は散らかる。

マッハ船長に逆らってはいけない

チェックポイントの位置はゲーム画面右下のミニマップに表示されないで、実際にその近海まで行かないと確認できない。まずは右のマッハ船長の動きを、チェックポイントの位置を把握する(コースを覚える)ことから始めよう。

コースを覚えるようになったら、チェックポイント間を最短距離で結んだ最短距離を通ることも大切だが、マッハ船長の動向にも同時に警戒しなければならない。この船に接触すると、たとえほんの少しでも完全にブロックしてもパンエルティア号ははじき飛ばされてしまい、大幅なタイムロスとなる。マッハ船長が追い上げてきたら、さっと道を開けよう。そして、彼が通過している間に理想ルートを通って振り返ると、比較的簡単に2分32秒を切れるだろう。



パンエルティア号はホバークラフトのように空に浮いているので、衝突するとはじき飛ばされてしまう。

MINI
GAME

ウィス

場所 地晶霊の廃坑
参照ページ 79

セ レスティアで最も流行しているのがこのウィス。4人で対戦するカードゲームだ。配られた6枚のカードを順番に出していく、カードがなくなるか16枚以上になると1回戦終了となり、その時点でカードごとに定められたポイントの合計を精算するのだ。そして、5回戦が終わった段階で最も得点が高い人が最終的な勝者となる。

カードには3種類の属性があり、基本的に同

じ属性のカードしか出すことができない。しかし、なかには属性を無視して出せたり、出したあとに属性をチェンジするといった特殊なカードもあり、これらをうまく使うのが勝利への近道となるだろう。

地晶霊の廃坑で強制的にプレイすることになるが、実はある町でもこのウィスを使った勝負がある。ここで勝利するとリッドの称号「ホモルーデンス」が手に入るのだ。



カードの種類一覧表

	ノーマル 2ポイント	属性変化 2ポイント	特殊 5ポイント	攻撃 10ポイント
水属性	 水のカード 場の属性が水の出せる。	 雷のカード 場の属性が水の出せる。その後の属性を雷にチェンジ。	 プリズムのカード 場の属性が水の出せる。その後の属性を水、風、火のどれかに指定できる。	 水の攻撃カード 場の属性が水の出せる。攻撃カードを出されたときに次の人に攻撃を引かせ、属性をチェンジする。
風属性	 風のカード 場の属性が風の出せる。	 地のカード 場の属性が風の出せる。その後の属性を火にチェンジ。	 チェンジのカード 場の属性が風の出せる。その後の属性を逆転させる。	 風の攻撃カード 場の属性が風の出せる。攻撃カードを出されたときに次の人に攻撃を引かせ、属性をチェンジする。
火属性	 火のカード 場の属性が火の出せる。	 氷のカード 場の属性が火の出せる。その後の属性を水にチェンジ。	 ダブルのカード 場の属性が火の出せる。もう1枚続けて火属性のカードを出せるが、無い場合は1枚引く。	 火の攻撃カード 場の属性が火の出せる。攻撃カードを出されたときに次の人に攻撃を引かせ、属性をチェンジする。
万能	15ポイント		 光のカード 属性に関係なく出せ、さらに属性を指定することができる。ただし、攻撃カードに対しては出せない。	 闇のカード 光のカードと同じく、攻撃カード以外の全属性に対応しており、出したあとに属性の指定までできる。

POINT

カードを出す順番を考えよう

ウィスではカードを出す順番に勝敗が左右されるといっても過言ではない。例えば、最後の1枚に攻撃カードや光、闇のカードを残していれば、半分勝負はついたようなもの。

ただし、こういったカードは便利な反面ポイントが非常に高い。勝てそうになかったら高ポイントのカードから出していき、少しでも被害を少なくすることも重要だ。



最後に光や闇カードを残しておけば、攻撃カード以外なら確実にあがれる。



回転寿司

場所 職人の町ティンシア

参照ページ 93

ティンシアの回転寿司屋に入ると、なんと「ティルス オブ デスティニー」に登場のキングマンが早食い勝負を挑んでくる。このまいうことにかけてはパーティー内で右に数少ないのはないリッドの出番だ。参加料として2000ガルド払うとゲームスタート。回って来る寿司を、キングマンより合計金額が多くなるように○ボタンで食べていこう。ただし、画

面右上のゲージが溜まってくると食べるペースが落ちてくるので、ときどき△ボタンでお茶を飲んで口直しする必要がある。また、血の色で得点に違いがあるが、高いものほどゲージの上昇も大きくなってしまふ。

キングマンに勝利すると、リッドの称号「はやくいおう」を得ることができる。



早食い勝負は、なんとローバーしきモノも混じっている。勝つためには、勝つための準備が必要なのだ。

ザコには目もくれるな!

キングマンに勝つにはめやすとして4800ガルド以上食べたいが、流れてくる皿をとるころか、皿を落としていたのではまず負けてしまふ。赤い皿と黄色い皿を集中的に狙い、計画的に取る必要があるのだ。そして、白い皿が

流れているときにお茶を飲んで口直しをしておくのがベスト。どうしても勝てない人は、右の表の*印の付いた皿だけ取ってお茶を飲んでいれば、かんたんにクリアできるだろう。



白い皿には、なんとローバーしきモノも混じっている。勝つためには、勝つための準備が必要なのだ。



赤と黄色の皿を全部取れば、それだけで勝つことができる。星より賢く勝負だ。

皿色	皿色	皿色	皿色
1 白*	18 白	36 白	53 赤*
2 白	19 白	37 白	54 白
3 白*	20 黄*	38 白	55 白
4 白	21 白	39 白	56 白
5 白	22 白	40 黄*	57 白
6 白	23 白	41 白	58 白
7 赤*	24 白	42 白	59 白
8 白	25 赤*	43 赤*	60 黄*
9 白	26 白	44 白	61 白
10 赤*	27 白	45 白	62 白
11 白	28 白	46 白	63 白
12 白	29 白	47 白	64 赤*
13 白	30 赤*	48 白	65 白
14 白	31 白	49 白	66 白*
15 白	32 白	50 赤*	67 白
16 赤*	33 白	51 白	68 白
	34 赤*	52 白	69 赤*
	35 白		70 白

*40皿目のローバーを、正面よりも手前でお食べれば、その後の赤い皿もギリギリ食べられる。

海戦ゲーム

場所 バリル城

参照ページ 98

バンエルティア号を操作し、敵艦隊を撃破して得点を競うミニゲームだ。バンエルティア号の攻撃手段は晶霊砲と援護射撃。○ボタンを押してエネルギーをチャージ。エネルギーが満タンになると晶霊砲を発射

できる。また、一定時間が経つと△ボタンによる強力な援護射撃が可能になるが、1回援護してもらえば後は使えなくなってしまう。敵の攻撃を受けるとライフゲージが減っていく。0になるとゲームオーバー。チャージ中

に△ボタンを押すと急加速ができるので、これをうまく使って敵の攻撃をかわそう。

2回目以降のプレイでは得点が表示され、12000pts以上でリッドの称号「カイザー」がゲットできる。

まとめて晶霊砲のえじきにしよう

敵艦を倒すには、なんといっても一度に敵艦を晶霊砲に巻き込むことに尽きる。12000pts以上を狙うなら、最低でも3隻以上まとめて撃破しなければならない。この敵艦をまとめて撃破するだけでなく機雷や魚雷を撃破したと

きにもカウントされるので、敵艦3や4に機雷や魚雷を出させてからまとめて撃破するといだろう。そうすれば多少ダメージを受けてライフボーナスが下がったとしても、総合的な得点は飛躍的に向上するはずだ。



援護射撃を使うと得点倍率が下がるので、ハイスコア狙いでは御法度。



敵艦1 300pts

右舷と左舷の両方に弾をばらまいてくる。正面から近づこう。



敵艦2 200pts

正面から弾を撃つタイプ。ただし、あまり弾を撃たないで怖くない。



敵艦3 200pts

移動速度が速く、通ったあとに機雷をばらまいていく。体当たりで動きを止めよう。



敵艦4 500pts

誘導性の魚雷と弾速が遅い弾を撃ってくる大型艦。移動スピードは遅い。



機雷 50pts

敵艦3がばらまく機雷。晶霊砲で破壊できるほか、一定時間が経つと爆発する。



魚雷 50pts

敵艦4が発射してくる。晶霊砲で破壊するか、チャージ中の加速でも壊せる。

EVENT レンズのありがた

以前に「テイルズ オブ デスティニー」をプレイしたことがある人なら、レンズと聞いてピンとくるはず。ところが、今回登場するレンズは、店に売って換金するためのものではなく、フィールド上の隠しアイテム的な位置づけになっている。そして、これを一定数集めてレンズ娘・イレヌの元を訪れると、いろいろな景品がもらえるのだ。

ここでは、どのレンズを見つけたのかチェックしやすいように攻略編の参照ページと合わせて一覧表にまとめてみた。マップ攻略編でカバーできるものをすべて載せてあるが、レンズの在処はここに紹介したものだけとは限らない。もし、まだ見ぬ場所を冒険することがあったら丹念に探してみよう。

インフェリア編
計31個

- 最果ての村ラシュアン:風車小屋入り口
- 最果ての村ラシュアン:リットの家地下室
- レグルス道場:上級者の部屋のテーブル
- レグルス道場:晶霊術の部屋のピンクの箱
- 学問の町ミンツ:校庭の木の根本
- ミンツ大学:水晶霊研究室
- 岩山の観測所:下端の木箱
- 望郷の洞窟:エッグヘアの巢の奥にある木材
- 木陰の村モルル:マゼットの家の暖炉
- 水晶霊の河:中央の木の中
- いざないの密林:主神像の後ろ
- 王都インフェリア:王立劇場受付の観葉植物
- インフェリア城:東塔の客間の引き出し
- 王都インフェリア:王立天文台の本棚
- インフェリア港:右の船乗り場の樽
- 連絡船二等船室:隅の壺
- バロール港:左下のテントの下
- 商業の町バロール:貴金属店の金色の壺
- 風晶霊の空洞:落とし穴のあるマップ
- 熱砂の町シャンパール:泉の前面
- ビストロシャンパール会場:2階のゲスト席
- 火晶霊の谷:ソーサラーリングで開ける部屋の宝箱
- ファローズ教会:休憩部屋左の洋ダンス
- 霊峰ファローズ:山頂のセーブポイント付近
- ワールドマップ:風晶霊の空洞南西
- ワールドマップ:シャンパール北西
- ???
- ???
- ???
- ???
- ???

P.40
P.40
P.42
P.42
P.44
P.44
P.46
P.48
P.50
P.52
P.54
P.56
P.56
P.56
P.58
P.58
P.60
P.62
P.64
P.64
P.66
P.68
P.70
P.38
P.38

セレスティア編
計29個

- 岬の岩:階段の上
- 晶霊の棲む町アイメン:ガレノス家の三角透明テーブル
- 地晶霊の廃坑:ノームの集落左下の小道の奥
- チャットの小屋:B4F
- チャットの小屋:B1F
- 氷晶霊の山:雪崩付近
- 解氷後の港町ペイルティ:港の蟹
- 解氷後の港町ペイルティ:左側
- 崩壊後の晶霊の棲む町アイメン:武器工房のショーケース
- 職人の町ティンシア:フォッグの部屋奥の宝箱
- 職人の町ティンシア:ノームの銅像
- 雷晶霊の遺跡:入り口の石版
- バリル城:港の棧橋
- バリル城:右塔隠し通路
- ワールドマップ:ペイルティの南東
- バンエルティア号:機関室のエンジンの裏
- ???
- ???
- ???
- ???
- ???
- ???
- ???
- ???
- ???
- ???
- ???
- ???
- ???
- ???

P.40
P.40
P.42
P.42
P.44
P.44
P.46
P.48
P.50
P.52
P.54
P.56
P.56
P.56
P.58
P.58
P.60
P.62
P.64
P.64
P.66
P.68
P.70
P.38
P.38

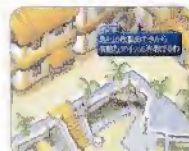
POINT レンズ娘・イレヌ

レンズはただ持っているだけではまったく役に立たない。10枚集まるたびにレンズ娘・イレヌのもとを訪れ、数に応じた景品を受け取るなくては意味がないのだ。実戦でかなり役に立つアイテムがもらえるので、現在の枚数はつねにチェックしておこう。見事レンズを60枚全部見つけ出すと……。

もらえる景品

レンズの枚数 × 景品

- 10枚 コンボコマンド
- 20枚 インフェリマント
- 30枚 セレスティマント
- 40枚 イクストリーム
- 50枚 ????
- 60枚 ????



インフェリアでは、
ルにいます。ここから
見つけたかな!



セレスティアにも
登場する。場所
アの道具屋だ。

MINI GAME

ダンスオーディション

世界にはミニゲームがプレイできる場所はまだまだほかにある。あるさびれた町は、夜になるとその姿を娯楽の町へと豹変させ、ミニゲームで遊べるようになるのだ。

ここでプレイできるミニゲームの1つがこのダンスオーディション。ステージ上を動くスポットライトに入るようにメルディを操作し、高得点を目指そう。評価は10点満点で、できるだけスポットライトの中心にいるように動くのが

ポイントだ。方向キーとアナログキーのどちらでも使えるので、やりやすい方でプレイするといいだろう。

8.00以上の評価を出すと合格となり、ダンスマスターから8ジニのほかに、1人用ならメルディの称号「ぶりぶりマドンナ」が、2人用ならリッドの称号「ダンシンスター」がそれぞれゲットできる。なお、あまりにダンスがひどいと無理矢理中断させられてしまう。

場所 ???
参照ページ —

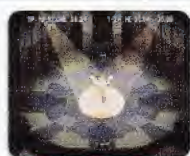


POINT プロの動きを盗め!

ダンスオーディションの参加料は1人用で3ジニ、2人用で5ジニ。一方ダンスマスターの見物料はたったの1ジニ。スポットライトの動きは完全に決まっているので、最初はダンスマスターをよく観察してその動きを覚

えるのに徹したほうが効率よく上達できる。10回くらい見れば、どこでどう動いたらいいかわかってくるはずだ。

また、ステージの模様を目印に動くとスポットライトの動きを把握しやすい。



ダンスマスターの動きを観て、これと同じ動きをすれば、満点間違いなし!

EVENT

オークション

これもダンスオーディション同様、とある夜の町でプレイできるイベント。ここでは、手数料500ガルドを払って貴重品以外の全アイテムをオークションにかけることができる。出品したアイテムは1日経過(町の外に出る、宿屋に泊まる)することに上昇していき、3日目で落札希望価格が落ち着く。そして、満足できる価格がついたら終了し、その金額がリッドたちの儲けとなる。

また、1日に1回、出展したアイテムの落札価格を引き上げることできるが、もし次の日に買い手がつかなかった場合は自分で引き取らなければならないになってしまう。儲けは多くなる分、リスクが高くなるわけだ。

10万ジニ以上儲けて、リッドの称号「アイテムなりきん」を目指す。

場所 ???
参照ページ —



POINT 強引に値段を引き上げろ!

いくらショップでの売値が高くても、通常のアイテムでは大した価格にはつかない。ここで儲けるためには、なんといっても「交易品」と「マニアックアイテム」を出品するのが一番。初期価値が高いものほど高値がつくのだ。

そして、ただ値段が上がるのを指をくわえて待っているのではなく、裏で値段を操作すればさらに大儲けできる可能性だってある。交易品なら強引に値段を引き上げても受ける率が高いため、物によっては何十万ジニという金額を一気に儲けることも可能だ。



自ら値段のつり上げに参加してこそオークションの醍醐味というもの。



隣のショップでは、ほかでは手に入らないレアアイテムを売っていることもある。

交易品 マニアックアイテム

初期価格	初期価値
???	高
???	高
ロザニアのドレス	中
トエニスのボブ	中
ウィンドヘル	中
おしろい	中
きんのチョコカー	低
かこもん	低
うちわ	低
ウルタスだいぼん	低
ホウテイバン	中
にんとうちざくら	低
おにほうちよう	低
みずぐも	低
アップルシートル	低
なべのふた	低
キルマフルーツ	低
バナナ	低

引き上げに対する受け率

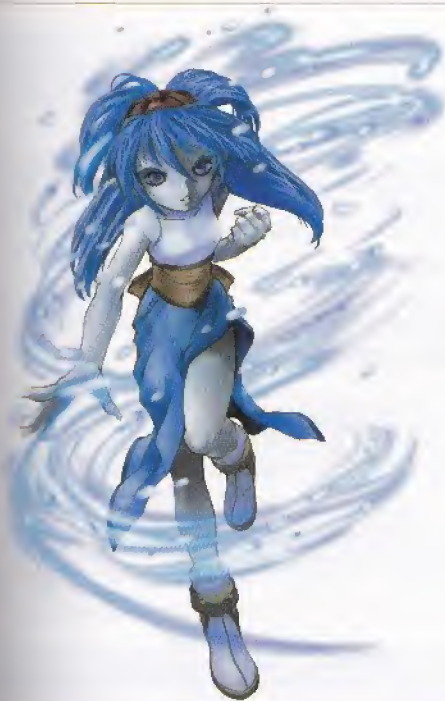
SL率	交易品	交易品以外
10%	100%で受ける	90%で受ける
20%	95%で受ける	80%で受ける
30%	90%で受ける	70%で受ける

※2回目以降の引き上げは、上記の数値から5%、3回目の引き上げは10%されます。

オークションショップの品そろえ

- | | |
|-----|---|
| 1日目 | <ul style="list-style-type: none"> レジュームリング エリクシール マジカルリボン |
| 2日目 | <ul style="list-style-type: none"> ミョルニル クリスタル ハヌマンシャフト |
| 3日目 | <ul style="list-style-type: none"> リフレックス レアヘルム マジカルリボン |
| 4日目 | <ul style="list-style-type: none"> エンジェルブレス リバーズドール テクニカルリング |
| 5日目 | <ul style="list-style-type: none"> すいしょうせき りくしょうせき せきしょうせき |
| 6日目 | <ul style="list-style-type: none"> きしょうせき せいしょうせき ししょうせき |
| 7日目 | <ul style="list-style-type: none"> はくしょうせき こくしょうせき エリクシール |
| 8日目 | <ul style="list-style-type: none"> ミョルニル レアヘルム リフレックス |

※9日目以降は1日目の売り物に準じます。



CELSIUS

氷の大晶雲
セルシウス

セレスティアの根元晶雲。性格はクールで、寂しく陰のある感じがする。雪深い「氷晶雲の山」に住んでいる。

4

DATA



第4章 データ編



VOLT

電の大晶雲
ヴォルト

セレスティアに居られるセレスティアの根元晶雲。コンピュータのような思考を好む。住居は「電晶雲の山」。

ITEM

アイテム

ここからはゲーム中に登場するアイテムを紹介していく。アイテムとひとくちには言っても、それに含まれる項目は非常に豊富。「武器」「防具」「装備」「道具」「食材」「料理」「貴重品」の順番でそれぞれを紹介していこう。

武器 WEAPON

武器は「剣」「槍」「斧」「短剣」「大剣」「矛」「ナックル」「杖」「矛」「ホイッスル」「銃」「魔法」全12種類にわかれており、種類ごとに装備できるキャラクターが決まっているのだ。

データの見方

名称 武器の名称です。

斬り 斬り攻撃の攻撃力です。

突き 突き攻撃の攻撃力です。

幸運 戦闘時に影響をおよぼします。

アースブレード									
斬り	410	防御	0	回避	0	価格	—	属性	—
突き	405	幸運	0	命中	0	買取値	5000	効果	大地の力を封じた剣。

回復 数値が高いほど敵の攻撃を回復しやすくなります。

命中 数値が高いほど敵に攻撃が当たりやすくなります。

防御 防御力です。

属性 武器が持つ属性。

価格 武器が売られる価格。

買取値 武器を売るときの価格。

剣

SWORD

アースブレード									
斬り	410	防御	0	回避	0	価格	—	属性	—
突き	405	幸運	0	命中	0	買取値	5000	効果	大地の力を封じた剣。

大地の力を封じた剣。

ヴォーパルソード									
斬り	735	防御	0	回避	0	価格	—	属性	—
突き	710	幸運	0	命中	0	買取値	60000	効果	青く輝く刀身を持つ魔剣。

青く輝く刀身を持つ魔剣。

エターナルソード									
斬り	890	防御	0	回避	0	価格	—	属性	—
突き	850	幸運	0	命中	0	買取値	100000	効果	時空(とき)の名を冠した魔剣。

時空(とき)の名を冠した魔剣。

サーベル									
斬り	105	防御	0	回避	0	価格	—	属性	—
突き	85	幸運	0	命中	5	買取値	260	効果	直刀型の斬り専用の刀剣。

直刀型の斬り専用の刀剣。

セイントレイピア									
斬り	100	防御	0	回避	0	価格	—	属性	—
突き	200	幸運	0	命中	0	買取値	100	効果	突き攻撃専用の聖なる細身の刀剣。レイス専用の武器。

突き攻撃専用の聖なる細身の刀剣。レイス専用の武器。

ダオ・ブレード									
斬り	295	防御	0	回避	0	価格	4400	属性	—
突き	285	幸運	0	命中	0	買取値	2200	効果	ナタ状の刀身をもつ剣。

ナタ状の刀身をもつ剣。

ナイツサーベル									
斬り	150	防御	0	回避	0	価格	1600	属性	—
突き	130	幸運	0	命中	0	買取値	800	効果	王国の騎士たちのために作られた軍用剣。

王国の騎士たちのために作られた軍用剣。

ニンブルレイピア									
斬り	200	防御	0	回避	0	価格	—	属性	—
突き	320	幸運	0	命中	10	買取値	1800	効果	風のように素早く敵を突くことができる細身の剣。

風のように素早く敵を突くことができる細身の剣。

フランベルジュ									
斬り	320	防御	0	回避	0	価格	—	属性	—
突き	320	幸運	0	命中	0	買取値	3000	効果	炎をかたどった刀身を持つ剣。

炎をかたどった刀身を持つ剣。

アイスコフィン									
斬り	475	防御	0	回避	0	価格	—	属性	—
突き	460	幸運	0	命中	15	買取値	—	効果	氷の封印の名を冠した剣。

氷の封印の名を冠した剣。

エクスカリバー									
斬り	615	防御	0	回避	0	価格	—	属性	—
突き	590	幸運	5	命中	0	買取値	—	効果	光を放つ伝説の剣。古代伝説の勇者の所持品とされる。

光を放つ伝説の剣。古代伝説の勇者の所持品とされる。

おにぼうちょう									
斬り	500	防御	0	回避	0	価格	—	属性	—
突き	470	幸運	0	命中	0	買取値	—	効果	極限まで研ぎ込まれた曲刀型の刀剣。

極限まで研ぎ込まれた曲刀型の刀剣。

シャムシール									
斬り	260	防御	0	回避	0	価格	—	属性	—
突き	200	幸運	0	命中	0	買取値	—	効果	曲刀型の刀剣。

曲刀型の刀剣。

ソー・サーベル									
斬り	355	防御	0	回避	0	価格	—	属性	—
突き	350	幸運	0	命中	5	買取値	—	効果	ノコギリ状に加工された刀身を持つ剣。

ノコギリ状に加工された刀身を持つ剣。

デストロイヤー									
斬り	440	防御	0	回避	0	価格	—	属性	—
突き	440	幸運	0	命中	0	買取値	—	効果	クリティカル率が上昇する、破壊剣。

クリティカル率が上昇する、破壊剣。

にんとうちざくら									
斬り	740	防御	0	回避	0	価格	—	属性	—
突き	720	幸運	0	命中	10	買取値	—	効果	戦場に血の花咲かす忍刀。伝説の女忍者も手にしたという。

戦場に血の花咲かす忍刀。伝説の女忍者も手にしたという。

バスタードソード									
斬り	180	防御	0	回避	0	価格	—	属性	—
突き	175	幸運	0	命中	0	買取値	—	効果	長い刀身を持つ片手半剣。

長い刀身を持つ片手半剣。

フレイムソード									
斬り	610	防御	0	回避	0	価格	—	属性	—
突き	605	幸運	0	命中	5	買取値	—	効果	刀身に炎をまとった魔剣。

刀身に炎をまとった魔剣。

ボルテックソード



新り	550	防御	0	回避	0	価格	—
突き	565	幸運	0	命中	10	買取値	20000

二つの尖刀をもった両剣。

レイピア



新り	80	防御	0	回避	0	価格	—
突き	140	幸運	0	命中	10	買取値	400

騎士団専用の棍身の刀剣。

ラストフェンサー



新り	765	防御	0	回避	3	価格	—
突き	758	幸運	5	命中	10	買取値	100000

リバヴィス邸から作った剣。

ロングソード



新り	70	防御	0	回避	0	価格	300
突き	70	幸運	0	命中	0	買取値	150

刃長90センチ程の鉄製の長剣。

SPEAR



アーケウィンド



新り	170	防御	0	回避	0	価格	—
突き	320	幸運	0	命中	5	買取値	1600

三日月を冠した槍。その一振りは突風を巻き起こす。

グーンゲニル



新り	600	防御	0	回避	0	価格	—
突き	999	幸運	0	命中	5	買取値	90000

戦時将軍の戦いの際に作られたといわれる槍。

ショートスピア



新り	50	防御	0	回避	0	価格	300
突き	85	幸運	0	命中	0	買取値	150

最もスタンダードな槍。

デモンジャベリン



新り	320	防御	0	回避	0	価格	12000
突き	520	幸運	0	命中	5	買取値	6000

三日月を冠した半星球型の先端をもつ槍。

ドラグナーランス



新り	400	防御	0	回避	0	価格	—
突き	680	幸運	0	命中	0	買取値	21000

最も一撃で倒せるといわれる武器。

フレイムスピア



新り	500	防御	0	回避	0	価格	—
突き	780	幸運	0	命中	0	買取値	32000

炎を封じ込めた槍。

オーガランス



新り	300	防御	0	回避	0	価格	—
突き	450	幸運	0	命中	5	買取値	4800

牙のような刃が、一撃で敵を切り裂く。

コルセスカ



新り	80	防御	0	回避	0	価格	—
突き	230	幸運	0	命中	0	買取値	750

ボールウェポンの類型。三叉槍、ウィンドスピアと呼ばれる。

ショートランス



新り	100	防御	0	回避	0	価格	1920
突き	220	幸運	0	命中	5	買取値	960

持ち手部分が工夫されており非常に扱いやすい。

トライデント



新り	240	防御	0	回避	0	価格	6400
突き	400	幸運	0	命中	0	買取値	3200

ウンディーネの槍を模して作ったといわれる槍。

バルチザン



新り	155	防御	0	回避	0	価格	2960
突き	260	幸運	0	命中	10	買取値	1480

滑らかな研ぎ磨きされた鋼の刃を持つ三叉槍。

ロングスピア



新り	66	防御	0	回避	0	価格	500
突き	130	幸運	0	命中	0	買取値	250

一般兵士用に普及している長めの槍。

AXE



ガイアクリーヴァ



新り	999	防御	0	回避	0	価格	—
突き	500	幸運	0	命中	-5	買取値	84000

最も力を溜めた特殊な斧。

ストライクアックス



新り	680	防御	0	回避	0	価格	—
突き	320	幸運	0	命中	-5	買取値	18000

最も力を溜めた特殊な斧。

バトルアックス



新り	190	防御	0	回避	0	価格	—
突き	60	幸運	0	命中	5	買取値	700

最も力こめられた斧。

バルディッシュ



新り	410	防御	0	回避	0	価格	8400
突き	300	幸運	0	命中	0	買取値	4200

最も力こめが敵を切り裂く。

クレセントアックス



新り	300	防御	0	回避	0	価格	2200
突き	140	幸運	0	命中	0	買取値	1100

三日月型の刃を取りつけた斧。

ハンドアックス



新り	75	防御	0	回避	0	価格	—
突き	60	幸運	0	命中	0	買取値	160

狩猟用の斧。

バトルピック



新り	480	防御	0	回避	0	価格	12400
突き	200	幸運	0	命中	0	買取値	6200

破壊力に優れた戦闘専用のハンマー。

フランチスカ



新り	110	防御	0	回避	0	価格	400
突き	70	幸運	0	命中	0	買取値	200

扱いやすい鉄製の斧。

短剣 DAGGER



アサルトダガー						
新り	250	防御	0	回避	0	価格
突き	260	幸運	0	命中	30	買取値
						1600

鋭いやすく、鋭い切れ味をもつ短剣。

グラディウス						
新り	320	防御	0	回避	0	価格
突き	310	幸運	0	命中	20	買取値
						8400

片手に打ち込まれた鋼鉄製の短剣。

ショートソード						
新り	50	防御	0	回避	0	価格
突き	40	幸運	0	命中	30	買取値
						200

シンプルな形の短剣。

ノームピック						
新り	390	防御	0	回避	0	価格
突き	360	幸運	0	命中	30	買取値
						5000

硬質の石から作られた小型のハンマー。

カタール						
新り	450	防御	0	回避	2	価格
突き	450	幸運	0	命中	20	買取値
						ミスリル製

ミスリル製の短剣。使いやすさが追求されている。

クリスダガー						
新り	650	防御	0	回避	0	価格
突き	650	幸運	0	命中	30	買取値
						神秘的な

神秘的な金属から鍛えられた短剣。

チンクエデア						
新り	160	防御	0	回避	0	価格
突き	170	幸運	0	命中	30	買取値
						水晶の刃

水晶の刃をもつ短剣。思いの外鋭い切れ味をもつ。

大剣 LARGE SWORD



グレートソード						
新り	390	防御	0	回避	-3	価格
突き	370	幸運	0	命中	-20	買取値
						6600

名工の手によるスティールソード。

せいりゅうとう						
新り	865	防御	5	回避	0	価格
突き	840	幸運	0	命中	-10	買取値
						75000

神秘的な輝きを放つ刀。持っ者は、水晶霊の加護があるという。

ドラゴンペイン						
新り	670	防御	0	回避	0	価格
突き	650	幸運	0	命中	-30	買取値
						26000

竜殺し専用の剣。戦闘後でも、刃が曇ることがない。

スティールソード						
新り	330	防御	0	回避	-2	価格
突き	240	幸運	0	命中	-20	買取値
						何度でも

何度も鋼を鍛えて作られた強靱な剣。

ソウルイーター						
新り	490	防御	0	回避	0	価格
突き	430	幸運	0	命中	-30	買取値
						この剣で

この剣で殺した者たちの、魂を食らうといわれる剣。

ハヌマンシャフト						
新り	790	防御	0	回避	0	価格
突き	740	幸運	5	命中	-20	買取値
						名高い英雄

名高い英雄が愛用したといわれる、大剣並の大きさのある戦闘用の杖。

矛 槍 HALBERD SPEAR



ウォーハンマー						
新り	370	防御	0	回避	0	価格
突き	370	幸運	0	命中	-10	買取値
						9000

長い持ち手のある強力なハンマー。

デッキブラシ						
新り	200	防御	0	回避	0	価格
突き	200	幸運	0	命中	30	買取値
						200

風晶霊の加護を受けた、神秘的デッキブラシ。

ヘビーグレイブ						
新り	220	防御	0	回避	0	価格
突き	220	幸運	0	命中	-10	買取値
						2000

滑らかな流線型の刃をもつ斧槍。

ミョルニル						
新り	510	防御	0	回避	0	価格
突き	515	幸運	0	命中	-10	買取値
						20000

雷晶霊の力を宿した武器。

セントハルバード						
新り	630	防御	0	回避	0	価格
突き	630	幸運	8	命中	-15	買取値
						至高の神の

至高の神の祝福を受けた聖なるハルバード。

ハルバード						
新り	300	防御	0	回避	0	価格
突き	300	幸運	0	命中	-5	買取値
						斧と槍の特製

斧と槍の特製をあわせもつ優秀な武器。

ボールアックス						
新り	120	防御	0	回避	0	価格
突き	120	幸運	0	命中	-15	買取値
						アックスの類

アックスの類型ながら、ハルバードに近い特性をもつ武器。

ナックル KNUCKLE

アイアンアームズ						
攻撃	180	防御	0	回避	0	価格
威力	165	幸運	0	命中	2	買収価
						940

武器。格闘家の動きにフィットする。

カイザーナックル						
攻撃	760	防御	0	回避	0	価格
威力	725	幸運	0	命中	10	買収価
						72000

王者を冠する武器。覇者の心を持つ者のみが装備可能。

ゴーストシェル						
攻撃	365	防御	0	回避	0	価格
威力	360	幸運	-10	命中	0	買収価
						5200

幽霊の呪いが込められた武器。

シルバーナックル						
攻撃	275	防御	0	回避	0	価格
威力	255	幸運	0	命中	10	買収価
						7600

高貴な金属でできた、見た目も性能も優れた武器。

チェーンアームズ						
攻撃	90	防御	0	回避	0	価格
威力	92	幸運	0	命中	5	買収価
						340

チェーンで編み上げられた武器。

ニードルグローブ						
攻撃	210	防御	0	回避	0	価格
威力	180	幸運	0	命中	5	買収価
						2400

針を多数、鋭く長い爪をつけたもの。

フレアアームズ						
攻撃	580	防御	0	回避	0	価格
威力	620	幸運	0	命中	7	買収価
						33000

炎の力を借った武器。

ポイズンソーン						
攻撃	118	防御	0	回避	0	価格
威力	125	幸運	0	命中	7	買収価
						1440

毒と、とげを用いた武器。毒の追加効果あり。

ミスリルアームズ						
攻撃	515	防御	0	回避	0	価格
威力	530	幸運	0	命中	5	買収価
						40000

魔法を秘めた金属のミスリルを、全体に使用している。

ヴェノム						
攻撃	240	防御	0	回避	0	価格
威力	215	幸運	0	命中	3	買収価
						2000

大蛇の毒牙を使用した武器。マヒの追加効果あり。

クリスタルシェル						
攻撃	400	防御	0	回避	0	価格
威力	420	幸運	0	命中	5	買収価
						12000

神秘的な水晶を突起部にはめ込んだ武器。

ゴッドウェポン						
攻撃	800	防御	0	回避	0	価格
威力	805	幸運	10	命中	7	買収価
						88000

使用する者の願いが叶うといわれる、稀有な武器。

ダイヤナックル						
攻撃	660	防御	0	回避	0	価格
威力	635	幸運	0	命中	7	買収価
						70000

突起部にダイヤをはめ込んだナックル。

ドラゴンファング						
攻撃	470	防御	0	回避	0	価格
威力	440	幸運	0	命中	10	買収価
						18800

研磨したドラゴンの牙をとりつけた武器。

パワーアームズ						
攻撃	67	防御	0	回避	0	価格
威力	75	幸運	0	命中	3	買収価
						400

打撃力を強化した皮の武器。

ベアクロー						
攻撃	325	防御	0	回避	0	価格
威力	320	幸運	0	命中	8	買収価
						4800

熊の爪を使ったクロー。その傷跡は熊に襲われたように裂ける。

ボーンナックル						
攻撃	300	防御	0	回避	0	価格
威力	295	幸運	-6	命中	2	買収価
						4400

罪人の骨を削って作った不吉な武器。

レザーアームズ						
攻撃	60	防御	0	回避	0	価格
威力	68	幸運	0	命中	2	買収価
						250

なめした皮で作られた武器。

杖 ROD

ジェムロッド						
攻撃	200	防御	0	回避	0	価格
威力	0	幸運	0	命中	0	買収価
						3200

魔法を宝石を飾りつけた杖。

BCロッド						
攻撃	740	防御	0	回避	0	価格
威力	0	幸運	0	命中	0	買収価
						37500

魔法の結晶ロッド。古の魔法師が愛用した至高の杖。

ルビー Wand						
攻撃	260	防御	0	回避	0	価格
威力	0	幸運	0	命中	0	買収価
						7200

ルビーを飾りつけた杖。

スカルスタッフ						
攻撃	380	防御	0	回避	0	価格
威力	5	幸運	-10	命中	0	買収価
						11200

先端に骸骨のついた不気味な杖。

ホーリースタッフ						
攻撃	480	防御	0	回避	0	価格
威力	0	幸運	8	命中	0	買収価
						16800

神の祝福を受けた神聖な杖。

ロッド						
攻撃	40	防御	0	回避	0	価格
威力	0	幸運	0	命中	0	買収価
						400

カシで作られたシンプルな杖。

矛

MACE



スターメイス

攻撃	650	防御	0	回避	0	価格	—
知力	5	幸運	5	命中	0	買取値	28000

星のきらめきのような、美しい軌跡を残す魔法の鎚矛。



メイス

攻撃	110	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	—

先端に金属の塊のついた鎚矛。

ホ

イ

ッ

ス

ル

WHISTLE



ウグイスブエ

攻撃	160	防御	0	回避	0	価格	1640
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	820

ウグイスの形をした笛。音色も鳴き声と同じ。



エターニアM

攻撃	750	防御	0	回避	0	価格	—
知力	5	幸運	0	命中	0	買取値	—

エターニアメロディー。永遠に愛を奏でるといわれる伝説の笛。



トゥインクルF

攻撃	580	防御	0	回避	0	価格	—
知力	3	幸運	8	命中	0	買取値	24000

トゥインクルフレート。星々のまたたきのように美しい音色。



トツゲキラッパ

攻撃	460	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	8	命中	0	買取値	—

戦闘が始まる時に吹く笛。士気が高まる音色。



ビヨビヨW

攻撃	100	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	5	命中	-5	買取値	660

ビヨビヨホイッスル。ビヨコの形をしたかわいいう笛。



プリティホラガイ

攻撃	200	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	8	命中	0	買取値	—

戦闘が始まる時に吹く笛。吹くには練習が必要。



ホイッスル

攻撃	35	防御	0	回避	0	価格	300
知力	0	幸運	0	命中	-3	買取値	150

号令をかける時に響く。



メモリーW

攻撃	300	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	—

メモリーホイッスル。小さい頃になくした銀製の笛。

銃

GUN



アサルトショット

攻撃	485	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	11000

戦場の最前列で戦う男の必需品。



チャットバッグ

攻撃	315	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	—

品霊の力を圧縮する機能のあるカバン。



インパルスカノン

攻撃	700	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	26000

衝撃的な性能。これで敵もいちころだぜ!!



トートバッグ

攻撃	400	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	—

何でも入るかわいい手さげ袋。



グランマグナム

攻撃	610	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	20000

ダンスィズムを追求する、全ての男たちへ。



ビッグバッグ

攻撃	480	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	—

圧縮機能もビッグになった、ワイドなカバン。



フォトンイレイズ

攻撃	840	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	32000

強力無比なパワーで、全てのものを消し去る。



ラックバッグ

攻撃	720	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	30	命中	0	買取値	—

不幸にならないついでにカバン。



プラズマカノン

攻撃	525	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	15000

敵を焼き尽くす素敵な破壊砲弾。



ワンダーバッグ

攻撃	780	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	8	命中	0	買取値	—

アイフリードも愛用した驚異のカバン。



メガグランチャー

攻撃	955	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	74000

最先端・最高峰を追い求めるあなたに。

防具 PROTECTOR

防具は「兜」「帽子」「サークレット」「リボン」「クローク」「ローブ」「盾」「ブレスレット」の全9種類。防具も武器と同様、その種類によって装備できるキャラクターが決まっているのだ。

データの見た

名称 防具の名称です。

攻撃 攻撃力です。

知力 品番値に影響をおよぼします。

幸運 戦闘時に影響をおよぼします。

アーチェのリボン

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	1000
知力	0	幸運	50	命中	0	買取値	1000

ヒロインクにお似合いです。

巨額 数値が高いほど敵の攻撃を回避しやすくなります。

命中 数値が高いほど敵に攻撃が当たりやすくなります。

防御 防御力です。

属性 防具が持っている属性です。すべての属性を持っている場合は★で表します。

価格 防具が売られている値段です。

買取値 防具を売るときの値段です。

兜 HELMET

アーメットヘルム

攻撃	0	防御	5	回避	0	価格	1440
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	720

銅、銀全体をおおう鉄製の兜。

クロスヘルム

攻撃	0	防御	10	回避	0	価格	3600
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	1800

アーメットヘルムの類型。機能的に洗練されている。

スターヘルム

攻撃	0	防御	28	回避	3	価格	32000
知力	0	幸運	2	命中	0	買取値	32000

真鍮の金属で作られた兜。防御力が高く、軽い。

ミスリスヘルム

攻撃	0	防御	18	回避	0	価格	4200
知力	2	幸運	0	命中	0	買取値	4200

星を模った金属のミスリルを使用した兜。

レザーヘルム

攻撃	0	防御	1	回避	0	価格	240
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	120

革製の兜。顔部のみをおおうタイプ。

アイアンサレット

攻撃	0	防御	3	回避	0	価格	500
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	500

鉄製の兜。顔の下半分のみ露出するタイプ。

ゴールデンヘルム

攻撃	0	防御	24	回避	5	価格	22000
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	22000

黄金の兜。古き時代賢王が所持していたといわれる。

デュエルヘルム

攻撃	0	防御	14	回避	0	価格	5000
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	2500

古(イニシエ)の王国で、英雄と闘った戦士に贈られた兜。

レアヘルム

攻撃	0	防御	20	回避	0	価格	8000
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	8000

名工の魂のこもった無二の傑作。

帽子 BERET

アイフリードハット

攻撃	0	防御	12	回避	0	価格	4400
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	4400

海賊アイフリード愛用の帽子。

バイレーツハット

攻撃	0	防御	18	回避	6	価格	8700
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	8700

海賊のこない伝統的な海賊帽。

キャプテンハット

攻撃	0	防御	24	回避	12	価格	19800
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	19800

海賊の魂と歴史を刻んだ最強の帽子。

サークレット SECRET

クレスのバンダナ

攻撃	0	防御	0	回避	20	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	10	買取値	—

クレスにのみお似合いです。

サークレット

攻撃	0	防御	1	回避	0	価格	760
知力	4	幸運	0	命中	0	買取値	380

星を模った鉄製のサークレット。

ゴールドクレスト

攻撃	0	防御	2	回避	0	価格	3560
知力	8	幸運	0	命中	0	買取値	1780

身につけると、集中力がアップするという黄金のサークレット。

スターサークレット

攻撃	0	防御	5	回避	0	価格	32000
知力	24	幸運	0	命中	0	買取値	32000

光を浴びると星のように輝く神秘的なサークレット。

ホーリクレスト						
攻撃	0	防御	4	回避	0	価格
知力	18	幸運	5	命中	0	買取値
						28000

神の言葉を彫り上げたという聖なるサークレット。

ミスリルクレスト						
攻撃	0	防御	3	回避	0	価格
知力	12	幸運	0	命中	0	買取値

魔力を秘めた金属のミスリルを使用したサークレット。

リボン

RIBBON



アーチェのリボン						
攻撃	0	防御	0	回避	0	価格
知力	0	幸運	50	命中	0	買取値
						1000

ヒロイン?にお似合いです。

ストライプリボン						
攻撃	0	防御	9	回避	5	価格
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値

しまし様様のリボン。

チェックリボン						
攻撃	0	防御	16	回避	10	価格
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値
						10000
						5000

タータンチェックのリボン。

プリティリボン						
攻撃	0	防御	20	回避	5	価格
知力	0	幸運	5	命中	0	買取値

とてもかわいらしいリボン。

ブルーリボン						
攻撃	0	防御	5	回避	0	価格
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値
						2800
						1400

青いリボン。

マジカルリボン						
攻撃	0	防御	26	回避	3	価格
知力	5	幸運	0	命中	0	買取値

強力な念がこめられたリボン。デザインのセンスも光る。

リボン						
攻撃	0	防御	2	回避	0	価格
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値
						200
						100

赤いリボン。

鎧

ARMOR



ゴールドアーマー						
攻撃	0	防御	49	回避	0	価格
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値
						80000

輝く黄金の鎧。古代伝説の勇者の所持品とされる。

シルバークレスト						
攻撃	0	防御	28	回避	-5	価格
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値

全身を金属板でおおった鎧。

スプリントメイル						
攻撃	0	防御	15	回避	0	価格
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値
						8000
						4000

チェインメイルの胸部に金属板をあてて強化した上半身鎧。

ソフトレザー						
攻撃	0	防御	2	回避	0	価格
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値

柔らかくなめした皮を重ねて作った皮鎧。動きを束縛しない。

チェインメイル						
攻撃	0	防御	10	回避	0	価格
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値
						1900
						950

直径1〜2センチの金属輪を編んで作った上半身鎧。

ハードレザー						
攻撃	0	防御	4	回避	0	価格
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値

丈夫で硬い皮を重ねて強度を増した皮鎧。

バトルスーツ						
攻撃	0	防御	22	回避	-3	価格
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値
						16800
						8400

金属板が細かく分かれ、可動部はチェインメイルで覆われている。

プレートメイル						
攻撃	0	防御	18	回避	-3	価格
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値

上半身を金属板でおおった鎧。

プロテクター						
攻撃	0	防御	7	回避	0	価格
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値
						780

機敏さを活かすため、胸部のみを覆った防具。

mam・ペイン						
攻撃	0	防御	42	回避	0	価格
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値

大いなる大地母神の守りを受けた鎧。

ミスリルプレート						
攻撃	0	防御	37	回避	-3	価格
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値
						30000

不思議な力を秘めたミスリル銀製のプレートアーマー。

リフレックス						
攻撃	0	防御	35	回避	-3	価格
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値

反射という名を冠した強力な鎧。

リングメイル						
攻撃	0	防御	13	回避	0	価格
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値
						3500
						1750

直径4センチほどの金属輪を皮にめいつけた上半身鎧。

レアプレート						
攻撃	0	防御	38	回避	-5	価格
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値

名工の魂のこもった無二の傑作。

クローク CLOAK



アンバークローク

攻撃	0	防御	10	回避	10	価格	7800
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	3900

二重の罫りつけがなされたクローク。



シルククローク

攻撃	0	防御	10	回避	0	価格	1840
知力	1	幸運	2	命中	0	買取値	920

絹のクローク。着る者に気品を与える。



スタークローク

攻撃	0	防御	40	回避	0	価格	—
知力	3	幸運	0	命中	0	買取値	72000

星のような輝きをみせる、魔力のこもった衣。



ホワイタクローク

攻撃	0	防御	8	回避	5	価格	1480
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	740

心を落ち着けるのみが着る事のできる純白のクローク。



ロブ ROBE



クリスタルロブ

攻撃	0	防御	12	回避	2	価格	4200
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	2100

水晶のついたロブ。



スピリットロブ

攻撃	0	防御	34	回避	5	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	70000

星の星量の加護が受けられるという貴重な衣。



ブラッディロブ

攻撃	0	防御	14	回避	5	価格	8800
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	4400

鮮やかな赤いロブ。



ムーンロブ

攻撃	0	防御	28	回避	0	価格	—
知力	3	幸運	0	命中	0	買取値	30000

月光に染められた光り輝く衣。



SHIELD



Rラインシールド

攻撃	0	防御	28	回避	4	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	8000

一瞬、着ると顔志が消えあがってくる。



アंकシールド

攻撃	0	防御	10	回避	4	価格	5200
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	2600

首元にアंकが配された盾。ヒーリング効果がある。



オーダーシールド

攻撃	0	防御	26	回避	10	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	9000

黄金色に輝いた盾。



クローク

攻撃	0	防御	5	回避	0	価格	200
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	100

丈夫な布で出来たクローク。



シルバークローク

攻撃	0	防御	16	回避	7	価格	33600
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	16800

銀糸を織み込んで作った衣。



ホーリクローク

攻撃	0	防御	25	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	5	命中	0	買取値	26000

至高神の祝福を受けたと言われる聖衣。



ミスリルメッシュ

攻撃	0	防御	35	回避	5	価格	—
知力	2	幸運	0	命中	0	買取値	30000

魔力を秘めた金属ミスリルを、糸状にして織んだクローク。



スケールロブ

攻撃	0	防御	22	回避	0	価格	36000
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	18000

怪魚のウロコを散りばめたロブ。毒・衰弱の耐性がある。



フェザーロブ

攻撃	0	防御	9	回避	3	価格	1560
知力	0	幸運	2	命中	0	買取値	780

羽のように軽いロブ。



ミスティロブ

攻撃	0	防御	14	回避	0	価格	1440
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	720

霧のような薄い布で出来ているロブ。



ロブ

攻撃	0	防御	12	回避	1	価格	300
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	150

厚手の布で出来た外衣。



ウッドシールド

攻撃	0	防御	3	回避	1	価格	200
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	100

丈夫な木で作られた盾。



カイトシールド

攻撃	0	防御	13	回避	5	価格	4000
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	2000

盾のような形の金属製の盾。



カオスシールド

攻撃	0	防御	40	回避	2	価格	—
知力	0	幸運	-5	命中	0	買取値	20000

赤い十字模様の盾。



ストームシールド

攻撃	0	防御	6	回避	3	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	400

風耐性を追求して作られた盾。



バックラー

攻撃	0	防御	4	回避	2	価格	460
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	230

鉄製の小型の盾。



Bラインシールド

攻撃	0	防御	12	回避	32	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	25000

ブルーラインシールド。別名「見きりの盾」とも呼ばれる。



フィートシールド

攻撃	0	防御	6	回避	8	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	1200

火耐性のある四角い盾。



レアシールド

攻撃	0	防御	10	回避	28	価格	—
知力	0	幸運	5	命中	0	買取値	30000

豪華な装飾を施した盾。性能も抜群。



スターシールド

攻撃	0	防御	30	回避	10	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	15000

輝く星の形をした盾。間耐性がある。



なべのふた

攻撃	0	防御	2	回避	0	価格	100
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	50

火耐性のある家庭用品。盾にもなる。



ビームシールド

攻撃	0	防御	32	回避	12	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	25000

不思議な色と形をした盾。高い防御効果をもつ。



ファインシールド

攻撃	0	防御	18	回避	8	価格	6000
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	3000

二重に金属でおい、より強度を高めた盾。



ラウンドシールド

攻撃	0	防御	9	回避	3	価格	1600
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	800

強度の高い丸型の盾。

ブレスレット

BRACELET



アイアンリスト

攻撃	0	防御	3	回避	0	価格	1320
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	660

鉄製のリストバンド。



キッチンミトン

攻撃	0	防御	5	回避	5	価格	3560
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	1780

料理用のナベつかみ。



ゴールドブレス

攻撃	0	防御	8	回避	0	価格	9600
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	4800

金属の腕輪。



ダイヤブレス

攻撃	0	防御	14	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	18000

ダイヤを使ったぜいたくなブレスレット。



ブレスレット

攻撃	0	防御	5	回避	0	価格	3360
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	1680

銀製の腕輪。



ラピスブレス

攻撃	0	防御	11	回避	0	価格	33600
知力	2	幸運	2	命中	0	買取値	16800

ラピスラズリがはめ込んであるブレスレット。



リストバンド

攻撃	0	防御	1	回避	0	価格	240
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	120

汗止めの布製バンド。



エンジェルブレス

攻撃	0	防御	18	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	8	命中	0	買取値	22000

天使が彫り込まれた幸せの腕輪。



キューティミトン

攻撃	0	防御	15	回避	5	価格	—
知力	0	幸運	5	命中	5	買取値	20000

キューティミトン。



スターブレス

攻撃	0	防御	26	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	30000

未知の金属でできたブレスレット。



プリティミトン

攻撃	0	防御	9	回避	2	価格	14800
知力	0	幸運	10	命中	0	買取値	7400

プリチーなミトン。



ミスリルブレス

攻撃	0	防御	22	回避	0	価格	—
知力	2	幸運	0	命中	0	買取値	22000

魔力を秘めた金属ミスリルで作られた腕輪。



ラブリイミトン

攻撃	0	防御	12	回避	5	価格	—
知力	0	幸運	3	命中	0	買取値	17000

ラブリイなミトン。

装備 EQUIPMENT

装備品は「マント」「ブーツ」「宝石」「お守り」「指輪」「紋章」「人形」「魔手」の全8種類。武器や防具と違い、それぞれで装備できるキャラクターが異なる。

マントの見方

- 名称 装備品の名称です。
- 攻撃 攻撃力です。
- 知力 品量術に影響をおよぼします。
- 幸運 戦闘時に影響をおよぼします。
- 命中 戦闘時に影響をおよぼします。

アクアマント

水 水

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	8000

水の紋章があるマント。水と氷属性のダメージを30%軽減する。

回避 数値が高いほど敵の攻撃を回避しやすくなります。

属性 装備品が持っている属性です。すべての属性を持っている場合は★で表します。

- 防御 防御力です。
- キャラクター 装備できるキャラクターのみ、明るく表示されます。
- 価格 装備品が売られている値段です。
- 買取値 装備品を売るとききの値段です。

マント MANTLE

アクアマント

水 水

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	8000

水と氷属性のダメージを30%軽減する。

インフェリマント

水 風 火

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	10000

インフェリアの品量術を遮断するマント。地水雷の耐性は下がる。

エルヴンマント

攻撃	0	防御	12	回避	10	価格	—
知力	0	幸運	20	命中	0	買取値	8000

緑色の軽快なマント。防御、回避、幸運が上昇する。

サンダーマント

雷

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	8000

雷の紋章があるマント。雷と風属性のダメージを30%軽減する。

シーブスマント

攻撃	0	防御	5	回避	5	価格	2400
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	1200

黒くって使う黒いマント。

スマッシュマント

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	8000

ステキさを増大するマント。テクニカルスマッシュにボーナスが加えられる。

セレスティマント

水 風 火

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	10000

ニアの品量術を遮断するマント。水風火の耐性は下がる。

フレアマント

火

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	8000

火の紋章があるマント。火と地属性のダメージを30%軽減する。

マント

攻撃	0	防御	1	回避	0	価格	30
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	15

マント。冒険者の身だしなみとしてぜひどうぞ。

レザーマント

攻撃	0	防御	3	回避	0	価格	100
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	50

雨の日も安心の皮製のマント。旅なれたあなたに。

ブーツ BOOTS

エルヴンブーツ

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	8000

緑色の軽快なブーツ。戦闘時の移動速度が上昇する。

ジェットブーツ

攻撃	0	防御	8	回避	8	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	12000

足の速くなる驚異のブーツ。戦闘時の移動速度が上昇する。

ペルシャブーツ

★

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	38000

キューートな猫足型の靴。全ダメージが30%減少する。

みずぐも

水

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	10000

水の上を歩けるといわれるブーツ。水属性の攻撃を50%軽減する。

宝石 GEM

ブラックオニキス

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	16000

黒い一石。装備中はHPの最大値が30%上昇する。

マジックミスト

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	6000
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	3000

ケムリを封じた水晶球。戦闘中の逃走速度が50%上昇する。

ムーンクリスタル

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	18000

白く一石。装備中はTPの最大値が30%上昇する。

お守り CHARM

キャンセラー

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	30000

表紙さん専用装備。統括をレベル1、2、3の順でキャンセル発動できる恐るべき逸品。

タリスマン

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	8000

お守りの一種。防御力が5%上昇する。

ドレインチェック

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	18000

能力低下を防止するお守り。命中率低下、抵抗力低下、詠唱時間2倍を防ぐ。

ヒールバングル

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	12000

これを装備して敵を倒すと、HPが8%回復する装備品。

ピヨハン

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	14000

装備者の気絶時間とダウン時間が、半分になるお守り。

ブルータリスマン

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	16000

お守りの一種。防御力が10%上昇する。

メンタルバングル

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	12000

これを装備して敵を倒すと、TPが3%回復する装備品。

コンボコマンド

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	6000

装備すれば、特技をコマンド入力によって出せるようになる。

テクニカルリング

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	6000

ガード中にもクッキーが手動操作できるようになる。なんとか興奮近分を逃れた所少三。

バラライチェック

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	24000
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	12000

マヒを防止するお守り。

ピコハンリベンジ

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	25000

物投げさん専用装備。ダメージを受けると、適が良ければピコハンが飛び出す。

フリーズチェック

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	20000
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	10000

凍結を防止するお守り。

ポイズンチェック

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	6000
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	3000

HPが減少する「毒」、TPが減少する「衰弱」を防止するお守り。

指輪 RING

エメラルドリング

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	24000

特殊な効果を持った指輪。TP消費量が2/3になる。

フェアリリング

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	48000

妖精の姿が刻まれた指輪。TP消費量を半分にする。

プロテクトリング

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	8000

戦神が刻まれた指輪。敵の物理攻撃を10%軽減。

リバヴィウサー

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	32000

ダメージを受けた瞬間にガードボタンを押すことでダメージ量を軽減できる。

レジストリング

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	14000

女神が刻まれた指輪。敵の属性攻撃を10%軽減。

ステップリング

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	6000

ガードボタン+下でバックステップをおこなうことができるようになる装備品。

フォースリング

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	24000

戦神が刻まれた指輪。敵の物理攻撃を20%軽減。

メンタルリング

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	20000

精神が安らぐ指輪。一定時間毎にTPがMAXの1%ずつ回復。

リフレクトリング

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	24000

女神が刻まれた指輪。敵の属性攻撃を20%軽減。

レジェームリング

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	10

戦闘中に戦神不能になった時、適がよければ復活するかも……。

紋章 CREST

イクストリーム

攻撃	300	防御	-200	回避	-20	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	20	買取値	26000

HPがかなり上がるが、防御力がかなり下がる。

デモンズシール

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	123

HP最大値が2倍になるが、悪しき力により状態異常となる。常に装備していないと無効。

フィートシンボル

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	10000

戦闘中、力が10%分上昇する。

ミスティシンボル

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	30000

戦闘中、詠唱時間が短くなる。

クローナルシンボル

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	40000

全ての状態異常を防ぐ。

デリスエンブレム

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	100	買取値	100000

セクンドゥスを倒した証の紋章。攻撃が必ず当たるようになる。

ホーリィシンボル

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	20000

聖なる紋章。一定時間毎にHPがMAXの5%ずつ回復。

ラビットシンボル

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	30	命中	0	買取値	10000

ウサギの足。装備者の幸運が30上昇する。

人形 DOLL

セフィラ

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	16500

戦闘中、装備時の獲得ゴールドが倍になる。

リバースドール

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	321

身代わりの影像。戦闘不能になってもすぐに復活できる。

手 GAUNTLET

Hガントレット

攻撃	10	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	10	買取値	30000

Hガントレット 古代伝説の勇者の所持品とされる。

道具 TOOL

道具は「薬」「瓶・壺」「道具」の3種類。HPやTPを回復したり晶霊の活力を上げたりと、その用途はさまざま。冒険の途中で、パーティを手助けしてくれるものが数多くそろっているのだ。

名称 道具類の名称です。

価格 道具類が売られている値段です。

買取値 道具類を売るときの値段です。

アップルグミ

価格	100
買取値	50

ゼリー状薬品。HPが最大の30%分回復。

薬 DRUG

アップルグミ

価格	100
買取値	50

ゼリー状薬品。HPが最大の30%分回復。

エリクシール

価格	—
買取値	10000

不思議な薬。HPとTPが完全回復。

オレンジグミ

価格	200
買取値	100

ゼリー状薬品。TPが最大の30%分回復。

セージ

価格	—
買取値	600

薬草の一種。HP最大値が5%分上昇する。



セボリー

価格 —
買取値 800

薬草の一種。TP最大値が5%分上昇する。



バイングミ

価格 3000
買取値 1500

ゼリー状薬品。TPが最大の60%分回復。



マグログミ

価格 —
買取値 75

マグロの煮汁から作るおいしいグミ。疲労回復効果がある。HPが最大の10%分回復。



ミラクルグミ

価格 6000
買取値 3000

HPとTPが最大の60%分回復するゼリー状薬品。



ラベンダー

価格 —
買取値 1000

薬草の一種。力が1上昇する。



レッドセボリー

価格 —
買取値 1400

薬草の一種。TP最大値が10%分上昇する。



レッドラベンダー

価格 —
買取値 1800

薬草の一種。力が2上昇する。



たきぎむし

価格 —
買取値 100

望郷の洞窟にせいそくする虫。腹かいたきぎに毒がある。状態異常を回復するが、戦闘中は使用できない。



ベルベリー

価格 —
買取値 800

薬草の一種。回避が1上昇する。



ミックスグミ

価格 1000
買取値 500

HPとTPが最大の30%分回復するゼリー状薬品。



やまつの

価格 —
買取値 180

粉にすると薬の材料になる。戦闘不能状態の仲間で使うことができる。戦闘中は使用できない。



レッドセージ

価格 —
買取値 1000

薬草の一種。HP最大値が10%分上昇する。



レッドベルベリー

価格 —
買取値 1450

薬草の一種。回避が2上昇する。



レモングミ

価格 2500
買取値 1250

ゼリー状薬品。HPが最大の60%分回復。

道具 TOOL



あおのかけら

価格 —
買取値 500

品霊に使用する。青を象徴する品霊の活力が+1される。



アワーグラス

価格 1000000
買取値 3000

戦闘中、敵の動きを短時間停止させることができる。



うちわ

価格 —
買取値 —

おあげば、貴し。アイちゃんのサイン。



オールディバイド

価格 —
買取値 1000

戦闘中、敵味方を含めた全てのダメージが半分になる。使いたいところが軒要。



かこもん

価格 —
買取値 —

学問に王道なし。頼りすぎると泣きを見る。



きしょうせき

価格 —
買取値 3000

品霊に使用する。黄色を象徴する品霊の活力が+2される。



くろのかけら

価格 —
買取値 500

品霊に使用する。黒を象徴する品霊の活力が+1される。



コルレーンのつぼ

価格 —
買取値 300

壺を開けると何かが飛び出すかわからない専打アイテム。



シルバーケイジ

価格 —
買取値 —

銀色のクレールケイジ。大型なので持ち運びは大変。



あかのかけら

価格 —
買取値 500

品霊に使用する。赤を象徴する品霊の活力が+1される。



ウインドベル

価格 —
買取値 400

ラシュアの風鈴。その音色は涼風と郷愁をともなう。



ウルタスだいほん

価格 —
買取値 —

役を演じるために、5話。役になりきるために、10話。



おしろい

価格 —
買取値 —

あきらめた時点でキレイは終わります。



きいろのかけら

価格 —
買取値 500

品霊に使用する。黄色を象徴する品霊の活力が+1される。



きんのチョーカー

価格 —
買取値 —

インフェリアの王族が着用を許される黄金のチョーカー。



こくしょうせき

価格 —
買取値 3000

品霊に使用する。黒を象徴する品霊の活力が+2される。



ししょうせき

価格 —
買取値 3000


品霊に使用する。紫を象徴する品霊の活力が+2される。



しろのかけら


価格 —
買取値 500

品霊に使用する。白を象徴する品霊の活力が+1される。

すいしょうせき


価格	6000
買取値	3000

 晶霊に使用する。水色を象徴する晶霊の活力が+2される。

せいしょうせき



価格	—
買取値	3000

 晶霊に使用する。青を象徴する晶霊の活力が+2される。

ドエニスのポプリ



価格	—
買取値	—

 香りは日々のゆとりといやし。こやしではない。

プッシュベイベー


価格	—
買取値	1200

 セレスティアの動物の畜物。

ハウティバンリ



価格	—
買取値	200

 3種の材料から生成される魔術の妙薬。HPとTPが完全回復。状態異常戦闘不能からの回復。戦闘中は使用できない。

ボタン



価格	—
買取値	80

 ボタンに笑う者はボタンに泣く。

みどりのかけら


価格	—
買取値	500

 晶霊に使用する。緑を象徴する晶霊の活力が+1される。

りょくしょうせき


価格	—
買取値	3000


 晶霊に使用する。緑を象徴する晶霊の活力が+2される。

瓶・壺 POT&BOTTLE

ダークボトル


価格	200
買取値	100

 邪気封入の瓶。一定距離のエンカウント率を上げる。

バナシアボトル



価格	160
買取値	80

 万能薬。状態異常を回復。

ホーリィボトル



価格	200
買取値	100

 聖気封入の瓶。一定距離のエンカウント率を下げる。

ライフボトル



価格	400
買取値	200

 生命の水。戦闘不能状態の仲間を復活させることができる。

ルーンボトル


価格	—
買取値	2400

 不思議な力を持った薬。アイテムを変化させる効果がある。

リキールボトル


価格	1200
買取値	600

 攻撃力が20%減少するが、毒マヒ氷結を無効化するお酒。

スペクタクルズ


価格	50
買取値	25

 敵のHP、属性を知ることができる不思議なレンズ。

せきしょうせき



価格	—
買取値	3000

 晶霊に使用する。赤を象徴する晶霊の活力が+2される。

はくしょうせき


価格	—
買取値	3000

 晶霊に使用する。白を象徴する晶霊の活力が+2される。

ふゆトマト


価格	—
買取値	100

 寒いところでしか獲れないトマト。ひんやりジュース。TPが最大の10%分回復。戦闘中は使用できない。

ほしかわ

価格	—
買取値	400

 ホウティバンリの材料。HPとTPが完全回復。戦闘中は使用できない。

みずいろのかけら

価格	—
買取値	500

 晶霊に使用する。水色を象徴する晶霊の活力が+1される。

むらさきのかけら

価格	—
買取値	500

 晶霊に使用する。紫を象徴する晶霊の活力が+1される。

ロザニアのドレス

価格	—
買取値	800

 古く着んだドレス。

食材 FOOD

食材にはこれといった効果はないが、これらを元にして料理を作ることにはできる。食料店で売られているほか、敵が落とすことも多い。なお、データの見方は「道具」と同じで、そちらを参照してほしい。



アマngo

価格 80
買取価 40

セレスティアの代表的な果物。



イチゴ

価格 80
買取価 40

ミルクやクリームととても相性が良い。ケーキの飾りつけにどうぞ。



キウイ

価格 80
買取価 40

エメラルドグリーンの果肉。甘くてやや酸味がある。



きゅうり

価格 50
買取価 25

ウリ科の野菜。熱すと黄色になるが緑色のうちに食べる。



こんにゃく

価格 60
買取価 30

こんにゃく玉(羹)を粉にして石灰乳をまぜ、煮詰めて作った食品。



タスクのにく

価格 150
買取価 75

セレスティアに生息する生物の肉。



たまねぎ

価格 50
買取価 25

各地で作られているポピュラーな野菜。球根部を食べる。



とうふ

価格 60
買取価 30

大豆を原料とする加工食品。やわらかい食感が持ち味。



にんじん

価格 50
買取価 25

かわいらしい色と形の野菜。ゆでると甘くてうまい。



バスタ

価格 60
買取価 30

スパゲッティやマカロニなどの総称。「こねたもの」という意味もある。



パンヤめん

価格 60
買取価 30

パンヤ類。スープをしみこませ乾燥させたセレスティアの種。



ブラックソディ

価格 100
買取価 50

セレスティア独特の香辛料のひとつ。料理に苦い味をつける時に使う。



ベアのにく

価格 150
買取価 75

インフェリアに生息する生物の肉。



ホワイトソディ

価格 60
買取価 30

セレスティアの香辛料のひとつ。甘い味をつける時に使う。



ミルク

価格 50
買取価 25

牛の乳汁。栄養豊富な飲み物で朝に飲めば一日元氣。



いか

価格 80
買取価 40

一部の地方では海の悪魔と恐れられている。ミミズも体動物。



えび

価格 80
買取価 40

硬い皮とプリプリと柔らかい身を持つ生き物。長寿の食材。



キャベツ

価格 60
買取価 30

生で良し、蒸して良し便利な野菜。さざむ技術が必要もある。



キルマフルーツ

価格 80
買取価 40

キルマの実。インフェリアの代表的な果物。



だいこん

価格 60
買取価 30

おでんの材料のひとつ。女性の美しい脚を表現する食材。



たまご

価格 50
買取価 25

様々な料理に用いられる食材。たんぱく質が豊富。



チーズ

価格 60
買取価 30

動物の乳を発酵させた固形食品。人によって好まれる香りがする。



トマト

価格 80
買取価 40

冷やしても温めてもイケる野菜。ジュースまたはスープにもなる。



パープルソディ

価格 200
買取価 100

セレスティア独特の香辛料のひとつ。料理マスターとして使う。



バナナ

価格 50
買取価 25

黄色い皮の中に白く柔らかい果肉が包まれている果物。



ビート

価格 60
買取価 30

独特の赤い色をした根菜。ボルシチには必ず使う。



ブレット

価格 60
買取価 30

こんがり焼けた、香ばしさ満点のパン。



ポテト

価格 50
買取価 25

様々な調理方法があるが、ふかして皮つきのまま煮ると格別。



まぐろ

価格 200
買取価 100

人気のある魚。冬にとれるものは脂がのって特に美味しい。



ライス

価格 100
買取価 50

コメを炊いたもの。水加減が難しいため、調理にはかなりの技術が必要。



レタス

価格 60
買取値 30

サラダのためのサラダによる野菜。これをまさにキング・オブ・サラダ。



レモン

価格 60
買取値 30

漢字で書くと酸い名前の果物。すっきりしゃっきりすっぱい。



レッドソーディ

価格 60
買取値 30

セレスティアの香辛料のひとつ。辛みをつける時に使う。

料理 COOKING

料理を食べて元気モリモリ!

冒険を進めるうえでぜひとも活用したいのが料理システム。これは食材を用意し料理を作れば、それぞれの料理に応じた効果が得られるというもの。料理によって様々なアイテムなどよりすごい効果を得ることができる。なお、画面上で表示される項目には右記のよう

食材を元にして作るのが、ここで紹介する料理だ。料理を作ると、それに応じた効果をパーティーの全員が受けることができる。また、料理のシステムについてもふれているので目を通してごう。

キャラクター

リッドやファラにはインフェリアの料理を、メルディにはセレスティアの料理を作らせよう。出身地の料理を作らせれば料理の成功率がアップするのだ。



好きな料理の場合はこの表示ができる。通常よりもHP&TPの回復量がアップする。

熟練度を表している。料理を修得するにつれ星の数が増えていき、数が増えるほどHP&TPの回復量がアップする。

データの見た

名称 料理の名称です。

材料 料理をつくるための材料です。

方法 料理を覚える方法です。



あまにんどうふ

材料 ミルク、アマンゴ、バナナ、ホワイトソーディ

方法 アイメンの図書館にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

パーティー全員のTPが小回復する。



あまにんどうふ

材料 ミルク、アマンゴ、バナナ、ホワイトソーディ

方法 アイメンの図書館にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

パーティー全員のTPが小回復する。



いかリング

材料 いか、レモン、キャベツ

方法 パーロール港の荷物デント付近にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

パーティー全員のHPが小回復する。また、解毒効果がある。



えいようドリンク

材料 タスクのにく、トマト、レモン、ビート、パープレソディ

方法 スターキ・フリューツジュース・やさしいサラダをマスターする。

パーティー全員のTPが完全回復する。また、解毒効果がある。



エビチリリ

材料 えび、トマト、レッドソーディ

方法 ベイルティのファ・ベイルティにいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

パーティー全員のTPが中回復する。



おこげサンド

材料 ライス、タスクのにく、たまねぎ、ブラックソーディ

方法 テンシアの船具屋にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

全員のHPが中回復する。



おはこなべ

材料 タスクのにく、まぐろ、いか、こんにゃく、だいこん、パープレソディ

方法 からおでん・さかななべ・にくなべをマスターする。

パーティー全員のHPとTPが大回復する。また、全ステータス異常から回復する。



オムライス

材料 ライス、たまご、たまねぎ

方法 ラシェアの豚人の店にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

全員が全ステータス異常から回復する。



からおでん

材料 たまご、だいこん、こんにゃく、レッドソーディ

方法 ジイニのカジノにいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

パーティー全員のTPが小回復する。また、攻撃力が一時的に上昇する。



カルボナーラ

材料 パスタ、たまご、チーズ、ミルク、ペアのにく

方法 ジャンパールの宿屋の客室にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

全員のHPとTPが大回復する。



グラタン

材料 パスタ、チーズ、ミルク、えび

方法 パーロールの宿屋の客室にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

パーティー全員のHPが小回復する。また、命中率が一時的に上昇する。



クリームシチュー

材料 ペアのにく、ミルク、にんじん、ポテト、たまねぎ

方法 インフェリアのホテルの4Fにいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

全員のHPが大回復する。また、全ステータス異常から回復する。



さかななべ

材料 いか、まぐろ、キャベツ、だいこん

方法 インフェリア港の船具屋にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

パーティー全員のHPが小回復する。また、防御力が一時的に上昇する。



ザラメライス

材料 タスクのにく、トマト、たまねぎ、ライス、ホワイトソーディ

方法 アイメンのガレソの客室にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

全員のHPが大回復する。また、全ステータス異常から回復する。



サンドイッチ

材料 フレッド、チーズ、レタス

方法 ラシェアの民衆の2Fにいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

パーティー全員のHPが中回復する。



しぶずし

材料 ライス、まぐろ、えび、ブラックソーディ

方法 ベイルティの宿屋の女性の部屋にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

全員のTPが小回復する。また、命中率が一時的に上昇する。



しゃくねつカレー

材料 タスクのにく、にんじん、ポテト、ライス、レッドソーディ

方法 ジイニの本屋にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

パーティー全員のHPとTPが大回復する。



スイーツパフェ

材料 ミルク、バナナ、アマンゴ、キウイ、ホワイトソディ
方法 ティンシアのホテルにいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

パーティー全員のTPが大回復する。



ステーキ

材料 ベアのにく、ホテト、にんじん
方法 パローレルの酒場の2Fバーにいたる、ワンダーシェフから教えてもらう。

パーティー全員のHPが小回復する。また、マヒ状態から回復する。



ツナバエリア

材料 ライス、えび、いか、まぐろ、パープルソディ
方法 いかりッダ・エビチリ・ザラメライスをマスターする。

パーティー全員のHPが中回復する。攻撃力と防御力が一時的に上昇する。



にがりマーボー

材料 とうふ、タスクのにく、レッドソディ、ブラックソディ
方法 ルイシカのカレンス邸の2F控室にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

パーティー全員のTPが小回復する。また、防御力が一時的に上昇する。



ひやピリちゅうか

材料 パンヤめん、たまご、タスクのにく、きゅうり、レッドソディ
方法 ベイルティの西側出口付近にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

パーティー全員のHPが大回復する。



フルーツサンド

材料 ブレッド、イチゴ、キウイ、ミルク、パープルソディ
方法 あまにんどうふ・スイーツパフェ・サンドイッチをマスターする。

パーティー全員のHPとTPが完全に回復する。



ふわふわケーキ

材料 たまご、ミルク、キルマフルーツ、イチゴ
方法 インフェリアの王立劇場にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

パーティー全員のTPが大回復する。



ホットポルシチ

材料 ビート、キャベツ、ポテト、レッドソディ
方法 ルイシカの瓦葺の中にある、ワンダーシェフから教えてもらう。

パーティー全員のHPが中回復する。また、衰弱状態から回復する。



マーボーカレー

材料 ライス、タスクのにく、トマト、キルマフルーツ、とうふ、パープルソディ
方法 エビチリ・ザラメライスをマスターする。

パーティー全員の最大TPが1上昇する。



やさいサラダ

材料 レタス、きゅうり、トマト
方法 モルルのフィッシュマンスにいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

パーティー全員のTPが中回復する。



スープバ

材料 パスタ、にんじん、たまねぎ、ベアのにく、パープルソディ
方法 ひやピリちゅうか・ベスカトーレ・ホットポルシチをマスターする。

パーティー全員のHPが中回復し、さらに抵抗力と命中率が一時的に上昇する。



ちからにくうどん

材料 パンヤめん、ライス、ベアのにく、たまねぎ、パープルソディ
方法 おこげサンド・ハンバーガー・ミツラーメンをマスターする。

パーティー全員のHPが完全に回復する。また、衰弱状態から回復する。



にくなべ

材料 ベアのにく、にんじん、キャベツ
方法 レグリス道場の宿屋の2Fにいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

パーティー全員のHPが小回復する。また、攻撃力が一時的に上昇する。



ハンバーガー

材料 ブレッド、ベアのにく、レタス
方法 ミンツの食堂にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

パーティー全員のHPが小回復する。



びりじゃが

材料 ポテト、たまねぎ、にんじん、レッドソディ
方法 ジーニのオークション会場にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

パーティー全員のTPが小回復する。また、抵抗力が一時的に上昇する。



フルーツジュース

材料 キルマフルーツ、レモン、イチゴ
方法 モルルのマゼットの家の2Fにいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

パーティー全員のTPが小回復する。



ベスカトーレ

材料 パスタ、えび、いか、トマト
方法 ヒストロジャンバルのロビーにいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

パーティー全員のHPが大回復する。



ポテトドリア

材料 ポテト、ベアのにく、ライス、ミルク、チーズ、パープルソディ
方法 オムライス・カルボナーラ・グラタンをマスターする。

パーティー全員の最大HPが1上昇する。



ミツラーメン

材料 パンヤめん、キャベツ、ホワイトソディ
方法 チャットの小屋・応接室にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。

パーティー全員のHPが小回復する。



やみなべ

材料 ランダムで選択される。
方法 最初から料理することができる。
作るたびに効果に変化する。ある意味、本当のやみなべ。

貴重品 VALUABLES



インシーマッブ

価格 10000
買収値 10000
インフェリアの海底地図。地上とはまたちがった眺め。



ウイス

価格 10000
買収値 10000
セレスティアで人気のカードゲーム。やり出すと止まらない人続出!



エタボケ1

価格 10000
買収値 10000
「たたかえリット」がダウンロードできる。



エタボケ3

価格 10000
買収値 10000
「キール・アカデミー」がダウンロードできる。



インフェリマッブ

価格 10000
買収値 10000
インフェリアの世界地図。方向音痴にご用心。



S・D

価格 10000
買収値 10000
プレイ時間30分に一度、召喚術「ディスティニー」になる。



エタボケ2

価格 10000
買収値 10000
「ダンシング・メルティ」がダウンロードできる。



エタボケ4

価格 10000
買収値 10000
「あっちむいてファラ」がダウンロードできる。

貴重品にはその名の通り、冒険で手に入れることのできる重要アイテムがズラリと揃っている。他のアイテムとは違い、お店に売ったり買ったりするなんてことは、もってのほかなのだ。

オージェのピアス
 価格 10000 取得値 10000
 他人と心を通わせるための耳がざり。言語を越えての会話ができる。

ジービーエス
 価格 10000 取得値 10000
 精度と軽度がわかる。海賊7道員のひとつ。

せいうんせき
 価格 10000 取得値 10000
 リバヴィス館の結晶。銀色の輝きは、星のかけらのよう。

セレスィマップ
 価格 10000 取得値 10000
 セレスティアの海底地図。何が沈んでいるのだろう？

ソーサラーリング
 価格 10000 取得値 10000
 光晶霊のちからが宿った指輪。R1で熱い光線を出すことができる。

ひかりのたま
 価格 10000 取得値 10000
 アイフリードの残した淡い光を放つ宝玉。

マニュアルのしょ
 価格 10000 取得値 10000
 マニュアル操作を可能にする書物。プロフェッショナルへの道を読む。

モンスターずかん
 価格 10000 取得値 10000
 敵の姿やデータを見ることが出来る図鑑。完成を目指そう！

コレクターずかん
 価格 10000 取得値 10000
 アイテムの収集家には欠かせないカタログ。取り忘れないかチェックしよう！

じょうせんバス
 価格 10000 取得値 10000
 インフェリア連絡船のバス。優雅な船旅を満喫してみては？

セイファートキー
 価格 10000 取得値 10000
 特殊な力を宿したカギ。進むべき道を示してくれる。

セレスティマップ
 価格 10000 取得値 10000
 セレスティアの世界地図。方向音痴は治らない？

トレインケージ
 価格 2000 取得値 2000
 晶鉄道用のクレールケージ。

フリーズリング
 価格 10000 取得値 10000
 水晶霊のちからが宿った指輪。L1で水粒が飛び出す。

ミアキスバッジ
 価格 10000 取得値 10000
 自由軍「シルエシカ」のバッジ。ミアキスをモチーフにしてある。

やみのたま
 価格 10000 取得値 10000
 アイフリードの残した黒い闇がたたずむ宝玉。

ルーンボトル変化一覧表

アイテムのひとつである「ルーンボトル」。これはあくまで、別のものに変化させるという不思議な力をもったアイテムなのだ。ここではルーンボトルによって変化させることができるアイテムを、まとめてみてみた。ルーンボトル使用後に、アイテムに変化するのかがあらかじめ決まっている。この表を見て何が何に変化するのかを確認しておこう。



注目したいのは、「ルーンボトル」の「変化」欄。ここからアイテムが何に変化するのかがわかる。また、変化後のアイテムの「効果」も確認できる。

食材

名前	使用後
マクログミ	

防具

名前	使用後
カオスシールド	
オーダーシールド	

道具

名前	使用後
アップルグミ	レモングミ
レモングミ	パイニング
パイニング	レモングミ
オレンジグミ	パイニング
ミックスグミ	ミラクルグミ
ミラクルグミ	エリクシール
セージ	セボリー
セボリー	セージ
ベルベータ	ラベンダー
ラベンダー	ベルベータ
レッドセージ	レッドセボリー
レッドセボリー	レッドセージ
レッドベルベータ	レッドラベンダー
レッドラベンダー	レッドベルベータ
ダークボトル	ホーリーボトル
ホーリーボトル	ダークボトル
チャームボトル	ミラクルチャーム
バナシアボトル	ライフボトル
あおのかげら	??????????
あかのかげら	??????????
きいろのかげら	??????????
くろのかげら	??????????
しろのかげら	??????????
みずいろのかげら	??????????
あざやかなげら	??????????
むらさきのかげら	??????????

装備

名前	使用後
アークマント	サンダーマント
サンダーマント	フレアマント
フレアマント	アークマント
エルブマント	スマッシュマント
スマッシュマント	エルブマント
シープマント	エルブマント
コンボコマンド	ステップリング
ビールバングル	メンタルバングル
メンタルバングル	ビールバングル
フルーリスマン	フィートシンボル
セフィラ	リパースドール
リパースドール	セフィラ
ステップリング	コンボコマンド
メンタルリング	ホーリーシンボル
フェアリリング	ミスティシンボル
フォースリング	リフレクトリング
リフレクトリング	フォースリング
プロテクトリング	レジストリング
レジストリング	プロテクトリング
テクニカルリング	??????????
フィートシンボル	フルーリスマン
ホーリーシンボル	メンタルリング
ミスティシンボル	フェアリリング
ブラックオニキス	ムーンクリスタル
ムーンクリスタル	ブラックオニキス

MAGIC & TRICK

術・技

ここからはキャラクターたちが戦闘で使用する「術・技」について紹介していく。それぞれのキャラクターがどんな術・技を使用できるのか、ここでしっかりと把握しておこう。なお、ここで紹介しているキールとメルディが使える術・技はすべてから覚えているもの。プリンジなどで発生する晶霊術は136ページから紹介している。

データの見方

名称 術・技の名称です。

TP 術・技を使用する際に消費するTP値です。

斬り(拳) 術・技を覚えるために必要な斬り(拳)レベルです。

条件 術・技を修得するための条件です。

雷神剣 雷属性

TP	4	ヒット	1
斬り	2	突き	2
条件	なし		

突いた敵に雷撃を与える。ヒットすると、敵を一定の間合いまで引き寄せる効果がある。

攻撃属性 術・技が持っている攻撃属性。

コマンド 「コンボコマンド」攻撃を強化することで、術・技をコンボコマンドです。

ヒット 術・技の最大ヒット数です。

突き(蹴り) 術・技を覚えるために必要な突き(蹴り)レベルです。



リッド・ハーシェル

RID HERSHEL

特技

SPECIAL ABILITY

魔神剣 雷属性

TP	4	ヒット	1
斬り	2	突き	1
条件	なし		

地を這う無属性の真空波を出す。ダメージは斬りの攻撃力に依存。ダウン中の敵も拾える。

雷神剣 雷属性

TP	4	ヒット	2
斬り	1	突き	2
条件	なし		

突いた敵に雷撃を与える。ヒットすると、敵を一定の間合いまで引き寄せる効果がある。

散沙雨 風属性

TP	7	ヒット	3
斬り	2	突き	3
条件	なし		

突きの連打を浴びる。ヒット数の多さが魅力だが、低い敵には全段当たりやすい。

虎牙破斬 風属性

TP	6	ヒット	2
斬り	5	突き	2
条件	なし		

斬り上げから振り下ろしの2段斬り。攻撃判定、出の早さに優れ、対空や連続技に最適。

閃空裂破 風属性

TP	10	ヒット	6
斬り	9	突き	16
条件	なし		

敵を巻き込みながら上昇し、落下しながら貫く。見た目と違い、すべて突き攻撃だ。

裂空斬 風属性

TP	9	ヒット	3
斬り	16	突き	3
条件	なし		

回転斬り。密着状態で連続ヒットしやすく、ダメージの連打からでもダメージが溜まる。

上位技

HIGH RANK ABILITY

魔神剣・双牙 雷属性

TP	8	ヒット	2
斬り	10	突き	3
条件	魔神剣を48回		

魔神剣後、2つの気の刃を発射。ニュートラル・横・下に入力しておくと、性質が異なる。

風雷神剣 風属性・雷属性

TP	8	ヒット	4
斬り	4	突き	10
条件	雷神剣を50回		

風属性の突きから雷撃を加える。背中であてると、正面へ引きずり出すことも……。

秋沙雨 風属性

TP	12	ヒット	1
斬り	4	突き	1
条件	散沙雨を130回		

突きの連打を浴びせる。ヒット数は多いが、その後はダメージが溜まりにくい。

虎牙連斬 風属性

TP	10	ヒット	4
斬り	13	突き	4
条件	虎牙破斬を150回		

虎牙破斬の2連斬り。魔神剣込みの奥義が、空破絶拳撃にしかつながらない。

閃空翔裂破 風属性

TP	14	ヒット	4
斬り	5	突き	22
条件	閃空裂破を250回		

閃空裂破後、敵を吹き飛ばす。画面端から跳ね返ってくる所にダウン中にも当たる奥義を。

真空裂斬 風属性

TP	14	ヒット	1
斬り	23	突き	1
条件	裂空斬を200回		

風属性の回転斬り・裂空斬のスキが大きい。軌道が直線的で敵を飛び越しやすい。

奥義

SECRETS

雷神双破斬

←→↓↑→②

TP	10	ヒット	4
斬り	7	突き	5

条件
雷神剣を16回
虎牙破斬を16回

虎牙破斬後に雷神剣を繰り出す。修得条件がやさしいので、序盤から活躍する奥義だ。

魔神千裂破

←→↓↑→②

TP	10	ヒット	6
斬り	5	突き	7

条件
魔神剣を24回
散沙雨を24回

魔神剣から散沙雨につなげる奥義。主にダウン状態の相手を叩き起こす時に使用する。

空破絶掌撃

→→↓↑→②

TP	15	ヒット	2
斬り	1	突き	14

条件
雷神剣を70回
散沙雨を70回

すれ違いざまに突き、背後からさらに突く。出が速いので、最速キャンセルを活用しよう。

魔神連牙斬

→→↓↑→②

TP	15	ヒット	5
斬り	13	突き	1

条件
魔神剣を60回
魔神剣・双牙を50回

魔神剣後分身して魔神剣を4発放つ。魔神剣、風雷神剣からつなげるのがベスト。

閃空双破斬

↓↑↓②

TP	20	ヒット	8
斬り	19	突き	14

条件
閃空裂破を80回
虎牙連斬を120回

閃空裂破と虎牙連斬を組み合わせた奇抜な奥義。虎牙破斬からつなげるのが妥当。

翔雨裂空撃

↓↑↓②

TP	24	ヒット	19
斬り	14	突き	19

条件
秋沙雨を120回
裂空斬を80回

裂空斬と秋沙雨を組み合わせた奥義で、単体でのヒット数は最大。虎牙破斬や裂空斬から。

風刃縛封

↓↑↓↑↓↑②

TP	40	ヒット	2
斬り	30	突き	30

条件
なし

空中に浮かす奥義だが、ダメージは0。重い敵や空中の敵には効果がない。

鳳凰天駆

↓↑↓↑↓↑②

TP	40	ヒット	9
斬り	22	突き	24

条件
鳳凰神剣を200回
空破地拳撃を150回

炎をまとって上昇し、急降下。下降中は無敵。敵の近くに着地した場合は鳳凰神剣で拾える。

猛虎連撃破

↓↑↓↑↓↑②

TP	40	ヒット	8
斬り	24	突き	20

条件
虎牙破斬を250回
虎牙連斬を200回

虎牙破斬の4連発。安定性が高く、ほぼ全段命中するが、倒しきれない場合は反撃必至。

ファラ・エルステッド

FARAH OERSTED

掌底破

↓↑↓②

TP	4	ヒット	1
斬り	2	突き	1

条件
なし

気を込めた掌底を叩き込む地上技。命中率が高く、連続技の起点になる。

三散華

↓↑↓②

TP	6	ヒット	3
斬り	1	突き	2

条件
なし

前進しながら3連続回し蹴りを繰り出す地上技。その後は飛燕連脚や双撞掌底破が安定。

飛燕連脚

→→↓↑→②

TP	7	ヒット	3
斬り	4	突き	5

条件
なし

3段蹴りで空中へ浮かせる対空技。その後は散華連脚につなげるのがオススメ。

打子弾

→→↓↑→②

TP	8	ヒット	6
斬り	5	突き	2

条件
なし

6連続の正拳突き。ヒット数を稼ぐには最後の地上技。さらに対空技や強打技で連撃だ。

鷹爪蹴撃

↓↑↓②

TP	8	ヒット	3
斬り	4	突き	8

条件
飛燕連脚40回

空中から踏みつける空中技。上空攻撃や直接ジャンプから出さないと、つながりが悪い。

飛燕翔歩

↓↑↓②

TP	10	ヒット	0
斬り	15	突き	15

条件
なし

無敵のまま敵の背後を取る地上技。攻撃力は持たないが、背後を取れる利点は大きい。

鳳凰空破

→→↓↑→②

TP	12	ヒット	2
斬り	8	突き	4

条件
連牙弾を30回
掌底破を10回

左右の拳で打ち上げる対空技。出が速いため、つながる技は掌底破などに限られる。

散華猛襲脚

↓↑↓②

TP	12	ヒット	4
斬り	11	突き	12

条件
三散華を80回
鷹爪蹴撃を30回

跳び蹴りからの三散華。突進力が強い空中技で、対空技からの連携には欠かせない。

双撞掌底破

↓↑↓②

TP	12	ヒット	2
斬り	10	突き	8

条件
掌底破を60回
臥龍空破を30回

連続で掌底破を繰り返す強打技。威力・スキのなさに優れており、連続技のシメに最適。

飛燕連天舞 飛燕連天舞

TP	13	ヒット	4
斬り	9	突き	18

条件 飛燕連天舞を150回

飛燕連舞が発展した技。ヒット数だけでなく1回多くになっているのが特徴。

八葉連牙 八葉連牙

TP	18	ヒット	11
斬り	16	突き	8

条件 連牙弾を150回

瞬間移動しながら連牙弾を繰り出す強打技。安定性が悪いので、他の強打技の方がいい。

鷹爪落瀑蹴 鷹爪落瀑蹴

TP	20	ヒット	4
斬り	22	突き	14

条件 敵を落瀑蹴を150回

空中から気を2発放った後、急降下する空中技。空中でなら十分効果的だ。

獅子戦吼 獅子戦吼

TP	20	ヒット	4
斬り	22	突き	14

条件 八葉連牙を100回

掌底破の強力版。安定性・威力とともに強れ、双極掌底破に取って代わる強打技。

殺劇舞荒拳 殺劇舞荒拳

TP	60	ヒット	21
斬り	30	突き	30

条件 獅子戦吼を120回

ファラの最終奥義。名前からもわかる(1?)ように、かなりのヒット数をお見舞いする。

治癒功 治癒功

TP	12	ヒット	1
斬り	—	突き	—

条件 レグルス連舞を100回

味方1人のHPを30%回復する技。序盤で唯一の回復技なので貴重。

解毒功 解毒功

TP	8	ヒット	0
斬り	—	突き	—

条件 モルルの村でマゼットから修得

モルルの村でマゼットから修得する解毒技。毒と衰弱を取り除くことができる。

回生功 回生功

TP	50	ヒット	0
斬り	—	突き	—

条件 ファロース教会の神父から修得

ファロース教会で修得する。戦闘不能を回復する貴重な技だが、消費TPが非常に多い。



レイス RACE

風雷神剣 風雷神剣

TP	8	ヒット	4
斬り	—	突き	—

条件 初めから覚えている。

風圧と共に敵を貫き、雷撃を加える。爪電光光剣につなげると、スピーディーな連続技に。

秋沙雨 秋沙雨

TP	12	ヒット	12
斬り	—	突き	—

条件 初めから覚えている。

無数の突きを浴びせる。性能はリッドのものとほとんど一緒。ヒット数稼ぎに便利。

爪電連牙斬 爪電連牙斬

TP	12	ヒット	12
斬り	—	突き	—

条件 初めから覚えている。

素早い移動から連続に敵を突き出す奥義。秋沙雨からつなげると、手軽にヒット数を稼げる。

爪電斬光剣 爪電斬光剣

TP	16	ヒット	5
斬り	—	突き	—

条件 初めから覚えている。

残影を残す高速の新奥義。通常突き×2→風雷神剣からこの奥義へとつながる。



キール・ツァイベル KEEL ZEIBEL

アクアエッジ アクアエッジ

TP	4	ヒット	1
斬り	—	突き	—

条件 初めから覚えている。

水流を起こし、その水圧で敵を斬る水系下級品魔術。連続ヒットしにくいのが難点。

ウィンドカッター ウィンドカッター

TP	7	ヒット	2
斬り	—	突き	—

条件 初めから覚えている。

敵の周囲に、突風による風の刃を起こす風系下級品魔術。ヒット数が少なくイマイチ。

ファイアボール ファイアボール

TP	7	ヒット	2
斬り	—	突き	—

条件 初めから覚えている。

火炎弾を3発発射する火系下級品魔術。敵を貫通するものの、安定性は高い。



メルディ MEREDY

ブレイブ



TP	7	ヒット	3
斬り	—	突き	—

条件 初めから覚えている。

地面から岩の槍を出す地系下級品雷術。敵を貫通し、ヒット数もそこそこ使いやすい。

アイスニードル



TP	6	ヒット	3
斬り	—	突き	—

条件 初めから覚えている。

氷針を発生させ、敵に突き刺す水系下級品雷術。使い勝手はファイアボールと同程度。

ライトニング



TP	7	ヒット	2
斬り	—	突き	—

条件 初めから覚えている。

局地的な稲妻を落とす雷系下級品雷術。ヒット数は少ないが、範囲の広さが魅力だ。



チャット CHAT

ピコハン



TP	12	ヒット	4
斬り	—	突き	—

条件 初めから覚えている。

当たると高確率で気絶するハンマーを4つ投げる。地属性なので、敵によっては無効果。

ローバーアイテム



TP	15	ヒット	2
斬り	—	突き	—

条件 初めから覚えている。

敵を引き寄せアイテムを奪う技。出が遅いため、連続技にはならず失敗することもある。

ポイハン



TP	16	ヒット	4
斬り	—	突き	—

条件 セレスティアの座標(183, 130)で修得。

当たると高確率で毒に侵すハンマーを4つ投げる。水属性を持つ以外、ピコハンと同性能。

バラライボール



TP	16	ヒット	2
斬り	—	突き	—

条件 ???

当たると高確率で麻痺させるボールを投げつける。3種の「〜ハン」からつなげよう。

コチハン

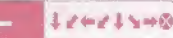


TP	20	ヒット	4
斬り	—	突き	—

条件 ???

当たると高確率で凍結させるハンマーを4つ投げる。氷属性を持っているのが特徴。

エターナルスロー



TP	60	ヒット	?
斬り	—	突き	—

条件 ???

TPが続く限りハンマーを連続で投げ続ける技。ただし、その間はTPが急激に減少する。



フォッグ FOG

フーニングフォース



TP	20	ヒット	2
斬り	—	突き	—

条件 初めから覚えている。

火炎弾を発射する銃技。目標に当たった火球は爆裂し、広範囲の敵を巻き込む。

エアブレイド



TP	24	ヒット	7
斬り	—	突き	—

条件 ???

高回転のエネルギー体を発射し、敵を切り刻む銃技。両面端から端まで届く射程が魅力。

アクアスパイラル

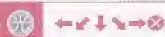


TP	28	ヒット	6
斬り	—	突き	—

条件 ???

水圧の槍が敵を貫き尽くす銃技。やや出は遅いが、すさまじい威力を持つ。

レイジーレーザー



TP	34	ヒット	8
斬り	—	突き	—

条件 ???

高周波振動を伴う高出力の光属性レーザーを放つ銃技。近いと敵に当たらない。

ダークレイザー



TP	40	ヒット	12
斬り	—	突き	—

条件 ???

銃口から暗黒のエネルギーを解放する銃技。威力は高いが射程が短く使いにくい。

エレメンタルマスター



TP	72	ヒット	13
斬り	—	突き	—

条件 ???

火・風・水・地属性のエネルギー弾を発射した後、種々レーザーを発射する最強の銃技。

コンセントレート

風



TP 6 ヒット 1
条件 シルフLV6×
イフリートLV5

味方1人の命中率を上昇させる。つい忘れがちになる術だが、ボス戦などの長期戦には優先的に使っていこう。

+メディカルプラス

風



TP 1 ヒット 1
条件 シルフLV10×
LV10

潜在晶靈術。この晶靈術を身につけていると味方全員に、戦闘中の晶靈術による回復量が+5%の修正を受ける。

+アイテムゲッター

風



TP 1 ヒット 1
条件 シルフLV10×
??LV10

潜在晶靈術。テクニカルスマッシュが発生したときに+2%のボーナスがつく。レアアイテムを持つ敵には必須だ。

サイクロン

風



TP 44 ヒット 8
条件 シルフLV20×
シャドウLV9

巨大な竜巻を起こす上級晶靈術。ヒットすれば、ほぼ最後までつなげていくので連続技の最後に使え術だ。

シルフ

風



TP 40 ヒット 4
条件 シルフの活力MAXで
使える召喚術

敵全員を吹き上げ叩き落とす爽快な技。画面外にいる敵も巻き込むのでどんな場面でも安心して使っている。

イラプション

炎



TP 18 ヒット 8
条件 イフリート単体でフリンジ

マグマを吹き、炎の石を落とす中級晶靈術。広い攻撃範囲を持ち、連続技にもつなげやすい優秀な術だ!

シャープネス

炎



TP 6 ヒット 1
条件 イフリートLV5×
ウンディーネLV7

味方1人の攻撃力を上げることができる。ボス戦では直接攻撃を信索とするキャラに忘れずに使っておきたい。

フレイムウォール

炎



TP 12 ヒット 1
条件 イフリートLV12×
ノームLV9

地上に火のトラップを仕掛ける術。トラップは空中の敵には当たらず、他の晶靈術を発動することで消えてしまう。

エクスプロード

炎



TP 36 ヒット 5
条件 イフリートLV15×
ヴォルトLV9

上空から巨大な火の玉を落とす上級晶靈術。暴風時間が長く、敵を跳ね飛ばすので、連続技には組み込みにくい。

イフリート

炎



TP 50 ヒット 1
条件 イフリートの活力MAXで
使える召喚術

ヒット数こそ1だがその威力は強大! しか有効範囲は画面内だけなので、ターゲット設定はしっかりとっておこう。

ロックブレイク

炎



TP 18 ヒット 6
条件 ノーム単体でフリンジ

地面から岩を出現させる晶靈術。見た目以上にヒット数があるうえに真上に突き上げるので連続技につなぎやすい。

グランドダッシャー

炎



TP 48 ヒット 5
条件 ノームLV21×
シャドウLV10

大地を破壊しつくす上級晶靈術。その有効範囲は画面半分に及ぶが地上に限られるため敵を選んで使っていこう。

+メンタルチャージ

炎



TP 1 ヒット 1
条件 ノームLV5×
シルフLV10

潜在晶靈術。この晶靈術を身につけると味方全員に戦闘終了後のTP回復量に+1%の修正がつく。

+ライフレスキュー

炎



TP 1 ヒット 1
条件 ノームLV10×
LV10

潜在晶靈術。味方全員のHPが少なくなると自動的に回復するようになる。ぜひとも覚えておきたい晶靈術だ。

+メンタルサブリ

炎



TP 1 ヒット 1
条件 ノームLV20×
??LV20

潜在晶靈術。雨の修得者が受けたダメージが128以上のとき、1/64量のTPを回復する。ただし、64以下は切り捨て。

ノーム

炎



TP 60 ヒット 2
条件 ノームの活力MAXで
使える召喚術

ノームが自慢の鼻で敵を蹴散らす! 効果範囲はターゲットを中心に1画面分。打撃と同時に毒も与えることができる。

フリーズランサー

氷



TP 21 ヒット 4
条件 セルシウス単体でフリンジ

術者の前面より多量の氷の槍を打ち出す中級晶靈術。画面外にも効果があり、敵全体をまとめて巻き込むことも可能。

レジスト

氷



TP 6 ヒット 1
条件 セルシウスLV10×
ノームLV7

味方1人の晶靈術防御力をアップできる。強力な晶靈術を使用する敵に対したときは優先的に使っていこう。

+フリーズガード

氷



TP 1 ヒット 1
条件 セルシウスLV10×
イフリートLV10

潜在晶靈術。この晶靈術を身につけているキャラクターは、敵からの「凍結」の状態変化を受けなくなる。

ブリザード

氷



TP 20 ヒット 3
条件 セルシウスLV12×
シルフLV15

強烈な吹雪が敵を吹き飛ばす中級晶靈術。敵全体に効果を与え、画面外の際にもダメージを与えることができる。

アブソリュート

氷



TP 30 ヒット 3
条件 セルシウスLV14×
ヴォルトLV12

敵単体を氷漬けにして破壊してしまう上級晶靈術。範囲は狭いがダメージと同時に凍結の効果も与えることができる。

セルシウス

氷



TP 70 ヒット 7
条件 セルシウスの活力MAXで
使える召喚術

セルシウスとしもべの波動攻撃。しもべの全体攻撃のあとにセルシウス自ら凍結効果を持つ連打をかける。

サンダーブレード

雷



TP 24 ヒット 4
条件 ヴォルト単体でフリンジ

雷の刃で術者の前方にいる敵をなぎ倒す。対象指定の術ではないので空振りをしてしまうことがあり、注意が必要だ。

リカバー

雷



TP 10 ヒット 1
条件 ヴォルトLV8×
ノームLV11

味方1人の状態異常を回復する。バネシアアトルが切れてしまった時のためにマスターしておきたい。

コラム 称号について

「称号」は、ゲームを進めていくうちに自然と手に入ったり、ミニゲームに勝利すると手に入られる。称号を多く持っているからといって、進捗上とくに利点はないのだが、お楽しみ要素の一つとして収集するのもいいだろう。以下ではそれぞれのキャラクターが手に入れることのできる称号と、その入手方法をまとめてみた。ここで紹介

している称号はほんの一部にすぎないので、その他の称号はプレイヤー自身が探してみよう。

また、称号とは別のお楽しみ要素として「交易品」というものがある。これは普通のアイテムと違い、街ごとによって買い取り値が変化するというもの。交易品を安く買いつけ、一番高く売れる街で売りさばれば一攫千金も夢ではない。



キャラクターがどういった称号を持っているのかは、ステータスウィンドウで確認できる。



リッド・ハーシェル

RIDD HERSHEL

最初	最初から持っている称号。
レベル10	リッドのレベルが10に到達する。
レベル30	リッドのレベルが30に到達する。
レベル60	リッドのレベルが60に到達する。
レベル99	リッドのレベルが99に到達する。
ミニゲーム「ラシュアン河下り」	ミニゲーム「ラシュアン河下り」を2回目以降のプレイで、1分5秒台でクリアする。
ミニゲーム「クレールメーブル」	ミニゲーム「クレールメーブル」で、3連勝する(キャラクターは誰でもよい)。
ミニゲーム「クレールメーブル(オルバース編)」	ミニゲーム「クレールメーブル(オルバース編)」で、3連勝する(キャラクターは誰でもよい)。
ミンツ大学初級クイズ	ミンツ大学の初級クイズで全30問正解する。
ミンツ大学中級クイズ	ミンツ大学の中級クイズで全30問正解する。
ミンツ大学上級クイズ	ミンツ大学の上級クイズで全30問正解する。
王都インフェリアで行われる「歴代一決定戦」	王都インフェリアで行われる「歴代一決定戦」でクレスとの戦いに勝利する。
ミニゲーム「石取り」	ミニゲーム「石取り」で算術老士に勝利する。
ミニゲーム「シャンバルーン」	ミニゲーム「シャンバルーン」で全5面をクリアする。
ミニゲーム「魔坑」	ミニゲーム「魔坑」を2万点でクリアする。
ミニゲーム「回転寿司」	ミニゲーム「回転寿司」で、コングマンに勝利する。
ミニゲーム「海戦シミュレーション」	ミニゲーム「海戦シミュレーション」を、1万2000点以上でクリアする。
ミニゲーム「ダンスオーディション」	ミニゲーム「ダンスオーディション」をリッドとメルディの同時プレイで操作し、8点以上を獲得する。
ある町でミニゲーム「ウィス」に勝利する。	
ミニゲーム「アイテムオークション」	ミニゲーム「アイテムオークション」でアイテムを売り、10万ジン以上儲ける。
エタボケ1「たかえり」	エタボケ1「たかえり」をクリア後、トリスタンに話し掛ける。
「セレスティアの7大秘宝」	「セレスティアの7大秘宝」をすべて入手する。
レンズ	レンズをすべて集め、イレヌに話し掛ける。



ファラ・エルステッド

FARAH OERSTED

最初	最初から持っている称号。
レベル10	ファラのレベルが10に到達する。
レベル30	ファラのレベルが30に到達する。
レベル60	ファラのレベルが60に到達する。
レベル99	ファラのレベルが99に到達する。
「商業の町パロール」	「商業の町パロール」でのレイス登場イベント。
ビストロシャンバルでの料理対決、第1戦に勝利する。	
ビストロシャンバルでの料理対決、第2戦に勝利する。	
ビストロシャンバルでの料理対決、第3戦に勝利する。	
エタボケ4「あっちむいてファラ」	エタボケ4「あっちむいてファラ」をクリアしてアップロードし、ラシュアンの村長に話し掛ける。
ピエールとカトリヌのイベント	ピエールとカトリヌのイベントをすべて見たあと、物語をある程度進めて王立天文台へ行く。



キール・ツァイベル

KEEL ZEIBEL

最初	最初から持っている称号。
レベル10	キールのレベルが10に到達する。
レベル30	キールのレベルが30に到達する。
レベル60	キールのレベルが60に到達する。
レベル99	キールのレベルが99に到達する。
エタボケ3「キール・アカデミー」	エタボケ3「キール・アカデミー」をクリアしてアップロードし、ミンツ大学の光晶霊研究室へ行く。



メルディ

MEREDY

最初	最初から持っている称号。
レベル30	メルディのレベルが30に到達する。
レベル60	メルディのレベルが60に到達する。
レベル99	メルディのレベルが99に到達する。
「ラシュアン河」から「レグルス道場」へ向かう途中、ラシュアン河の出口付近で発生するイベント。	
ミンツ大学でサングからキールの居場所を聞いたあと。	
トレインケイジを取り、「晶霊の棲む町アイメン」へ戻ったときの、アイメン到着イベント。	
ミニゲーム「品量鉄道」	ミニゲーム「品量鉄道」で、手紙渡しセリフを4つの駅で3種ずつ聞かせる。
ミニゲーム「ダンスオーディション」	ミニゲーム「ダンスオーディション」でメルディのみを操作し、8点以上を獲得する。
エタボケ2「ダシニング・メルディ」	エタボケ2「ダシニング・メルディ」をクリアしてアップロードし、ボンスに話し掛ける。



レイス

RACE

最初	最初から持っている称号。
----	--------------



チャット

CHAT

最初	最初から持っている称号。
レベル20	チャットのレベルが20に到達する。
レベル40	チャットのレベルが40に到達する。
レベル60	チャットのレベルが60に到達する。
レベル99	チャットのレベルが99に到達する。
ミニゲーム「アラウンド・ザ・セレスティア」	ミニゲーム「アラウンド・ザ・セレスティア」で、2分32秒を切る。



フォッグ

FOGG

最初	最初から持っている称号。
レベル30	フォッグのレベルが30に到達する。
レベル60	フォッグのレベルが60に到達する。
レベル99	フォッグのレベルが99に到達する。
「雷晶霊の道徳」到着イベントにて。	

MONSTER モンスター

ここからはゲーム中に登場するモンスターを「あいうえお順」で紹介していく。ここを見れば各モンスターの基本能力をパッチリ把握できるのだ。能力の中でも特に重要なのが攻撃・防御それぞれの属性に関する項目。モンスターの属性を把握し、それに合わせた攻撃を仕掛けるようにしよう。

モンスター図鑑を完成させよう!

モンスターの写真に撮られている番号は、モンスター図鑑に記載してある通し番号と対応している。ただし、ゲーム中に登場するモンスターは、ここで紹介しているものがすべてではないのだ。ここに紹介されていないモンスターを見つけ、自分の手でモンスター図鑑のコンプリートを目指そう。



モンスター図鑑の番号から、数は全部で2515種類。



データの見方

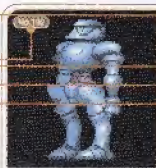
名称 モンスターの名前です。

モンスター番号 「モンスターすかん」で振られている番号です。

HP モンスターの体力です。

EXP モンスターを倒すと得られる経験値です。

ガルド モンスターを倒すと得られるガルドです。



アイアンゴーレム

HP	3400	攻撃	350	防御属性	
EXP	94	防御	120	炎	0
ガルド	1000	知力	300	氷	0
				雷	0
				風	0
				毒	0
				聖	0
				無効	0
				炎	50
				氷	0
				雷	0
				風	0
				毒	0
				聖	0
				無効	0

火鳥籠の谷を守るロボット。パンチ攻撃があるため、接近戦は不利だ。遠距離から鳥籠術で攻め立て、敵がひるんだところにジャンプ攻撃を起爆点にして攻めていこう。

アイテム

上、中段はモンスターが落とすアイテムとその確率で、下はチャットの「ローバーアイテム」で盗めるアイテムとその確率で。

攻撃 モンスターの攻撃力です。

攻撃属性 モンスターの攻撃属性です。

防御属性 モンスターの防御属性です。

防御 モンスターの防御力です。

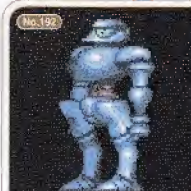
知力 モンスターの知力です。



アーチャー

HP	600	攻撃	54	防御属性	
EXP	14	防御	20	炎	0
ガルド	72	知力	30	氷	0
				雷	0
				風	0
				毒	0
				聖	0
				無効	0
				炎	0
				氷	0
				雷	0
				風	0
				毒	0
				聖	0
				無効	0

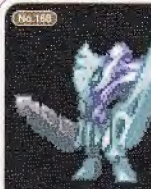
モンスターどころか旅人まで襲う狩人。遠距離から放ってくる矢はキャラクターを貫通するため、非常にやっかいだ。ラシュアン付近に出没する序盤の強敵。



アイアンゴーレム

HP	3400	攻撃	350	防御属性	
EXP	94	防御	120	炎	0
ガルド	1000	知力	300	氷	0
				雷	0
				風	0
				毒	0
				聖	0
				無効	0
				炎	50
				氷	0
				雷	0
				風	0
				毒	0
				聖	0
				無効	0

火鳥籠の谷を守るロボット。パンチ攻撃があるため、接近戦は不利だ。遠距離から鳥籠術で攻め立て、敵がひるんだところにジャンプ攻撃を起爆点にして攻めていこう。



アイスウォーリア

HP	5200	攻撃	220	防御属性	
EXP	115	防御	280	炎	0
ガルド	780	知力	56	氷	0
				雷	0
				風	0
				毒	0
				聖	0
				無効	0
				炎	-80
				氷	0
				雷	0
				風	0
				毒	0
				聖	0
				無効	0

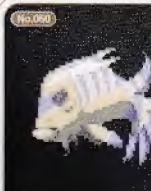
動作は鈍いが、近距離では手に持った刀で攻撃を繰り出し遠距離では右手から弾丸を飛ばす。どの間合いにも死角はないので、このモンスターの苦手な火属性の武器を使って攻撃しよう。



アイスタイガー

HP	5500	攻撃	210	防御属性	
EXP	105	防御	270	炎	0
ガルド	600	知力	0	氷	30
				雷	30
				風	30
				毒	0
				聖	0
				無効	0
				炎	-75
				氷	0
				雷	0
				風	0
				毒	0
				聖	0
				無効	0

ペイルレイ、氷鳥籠の山に出現。動きこそ鈍いものの、背中から放たれる6発の弾を喰らってしまうと凍結してしまう恐れもある。「フリーズチェック」を装備して火属性で攻めよう。



アクアスピン

HP	3500	攻撃	120	防御属性	
EXP	68	防御	250	炎	0
ガルド	180	知力	0	氷	0
				雷	0
				風	0
				毒	0
				聖	0
				無効	0
				炎	50
				氷	0
				雷	0
				風	0
				毒	0
				聖	0
				無効	0

魚の形をしているが、ほとんど飛行モンスターに近い。ジャンプ突きて叩き落とし、すかさず「流汗雷斬」や「雷神双旋斬」といった攻撃範囲の広い技で追い打ちをかけよう。



アクスピーク

HP	8000	攻撃	410	防御属性	
EXP	184	防御	450	炎	0
ガルド	710	知力	0	氷	0
				雷	0
				風	0
				毒	0
				聖	0
				無効	0
				炎	0
				氷	0
				雷	0
				風	0
				毒	0
				聖	0
				無効	0

地上を歩くタイプの鳥型モンスター。メインの攻撃はくちばしでの突きと、ときおり放つ雷波の2種類。雷撃波の攻撃範囲は広いので、距離を空けずに接近戦に持ち込んで倒そう。

アラーネア

HP 6850 攻撃 350 防御属性

EXP 158 防御 560 水 30 毒 0

ガルド 600 知力 77 風 0 光 0

レジストリング(20%) 火 -50 毒 0

アイテム パナシーアポトル(10%) 毒 0 光 0

レジストリング(30%) 水 -50 毒 0

毒をすみかとする巨大なクモ。移動速度が遅いので、ヒットアンドアウェイが非常に有効だ。毒の攻撃は低い位置に出るので、接近戦を挑むならばジャンプ攻撃で突破口を開こう。

アローテイル

HP 420 攻撃 52 防御属性

EXP 12 防御 158 水 0 毒 -25

ガルド 30 知力 60 風 0 光 0

アップルグミ(15%) 火 0 毒 0

アイテム オレンジグミ(8%) 毒 25 光 0

アップルグミ(95%) 水 0 毒 0

矢のような形をした尻尾を素早く振り回して攻撃してくる。しかし、他にコレといった特徴がなく、品霊術を使うまでもなく剣を振り回しているだけで倒せるだろう。

アンカーリザード

HP 8500 攻撃 276 防御属性

EXP 212 防御 380 水 0 毒 0

ガルド 1150 知力 35 風 0 光 0

ミックスグミ(12%) 火 0 毒 0

アイテム ビート(35%) 毒 0 光 0

ビート(35%) 水 -30 毒 0

壁際に発達した鋭いような前足が名前の由来。体は大きい性質はおとなく、他の敵を攻撃していれば勝手に巻き込まれて死んでくれる。まれに目からレーザーを撃つこともある。

アントラー

HP 10500 攻撃 400 防御属性

EXP 957 防御 500 水 0 毒 -75

ガルド 2100 知力 0 風 50 光 0

セボリー(1%) 火 50 毒 0

アイテム ミラクルグミ(8%) 毒 50 光 0

ミラクルグミ(80%) 水 0 毒 0

パンチや角に衝撃を走らせてのタックルなど、強力な攻撃を持つ。敵が複数の場合は同時に相手にするのはなく、フィールドを大きく駆け回ってかく乱しつつ各個撃破を狙おう。

イーグルスター

HP 5345 攻撃 180 防御属性

EXP 94 防御 288 水 80 毒 -50

ガルド 347 知力 72 風 0 光 0

アップルグミ(10%) 火 50 毒 0

アイテム レモングミ(3%) 毒 0 光 0

アップルグミ(90%) 水 0 毒 0

空のくせにやたら好戦的なモンスター。パンチやキックなど、肉体的な攻撃が得意だがビョーリーが短い。体が小さいので、低い位置にも当たる攻撃を使っていこう。

イビルリッパー

HP 10000 攻撃 500 防御属性

EXP 1444 防御 720 水 0 毒 0

ガルド 2800 知力 100 風 0 光 -50

バイングミ(15%) 火 0 毒 90

アイテム レジストリング(3%) 毒 0 光 0

バイングミ(15%) 水 0 毒 0

とにかく手強いモンスター。姿を消しながら動き回り、強力な攻撃を連発してくる。ポーっとしているとあっという間に倒されるので、つねに動き回って攻撃の的を絞らせないようにしよう。

イフリート

HP 24000 攻撃 200 防御属性

EXP 2723 防御 360 水 -50 毒 10

ガルド 0 知力 50 風 10 光 0

ブラックオニキス(100%) 火 100 毒 0

アイテム ライフポトル(100%) 毒 10 光 0

ブラックオニキス(100%) 水 10 毒 0

炎の装束で固め、敵の左側で戦うのが前提。品霊術で援護してもらいながら新り対空攻撃で「虎牙破斬」で攻撃し、その後いったん攻撃をガードする。それから再び攻撃だ。

インセクトプラント

HP 8800 攻撃 70 防御属性

EXP 115 防御 10 水 50 毒 0

ガルド 500 知力 0 風 0 光 0

キルマフルーツ(25%) 火 -50 毒 0

アイテム レモン(10%) 毒 30 光 0

キルマフルーツ(80%) 水 0 毒 0

モルルの奥地のボスとして登場するほか、セレスティアのフィールドにも出現する。大型の食虫植物。突進攻撃は強力なので、出される前に懐に潜り込んで波状攻撃を仕掛けよう。

インピベル

HP 5500 攻撃 380 防御属性

EXP 181 防御 420 水 -50 毒 100

ガルド 950 知力 50 風 0 光 0

いか(20%) 火 0 毒 0

アイテム オレンジグミ(12%) 毒 -30 光 0

アップルグミ(80%) 水 0 毒 0

発音不明の小型生物。「サンダーマント」を装備して安定性の高い攻撃で攻めれば、品霊の品霊の遺跡に出現するモンスターに比べて拍子抜けするほど弱く感じる。

インフェリアンガード

HP 5000 攻撃 280 防御属性

EXP 200 防御 400 水 0 毒 0

ガルド 300 知力 100 風 0 光 0

スチールソード(100%) 火 0 毒 0

アイテム 地 0 光 0

スチールソード(100%) 水 0 毒 0

ある場所で戦うことになるインフェリアの兵士。HPこそ高いものの、その攻撃は単調でも1体でしか出現しないため、品霊術を併用して反撃するスキを与えずに戦えば楽勝だ。

インプルスス

HP 6000 攻撃 300 防御属性

EXP 386 防御 380 水 0 毒 0

ガルド 1870 知力 83 風 20 光 -50

レモングミ(10%) 火 0 毒 30

アイテム ルーンポトル(5%) 毒 0 光 0

レモングミ(60%) 水 0 毒 0

雷を雷としての体当たり攻撃がメインだが殺を上下に展開させレーザーを放つことシューティングゲームに出てきそうなモンスター。まれに「ルーンポトル」を落とす。

ウィザード

HP 9800 攻撃 100 防御属性

EXP 620 防御 600 水 0 毒 0

ガルド 1000 知力 200 風 0 光 0

ルーンポトル(25%) 火 0 毒 0

アイテム セボリー(3%) 毒 0 光 0

ルーンポトル(25%) 水 0 毒 0

「ファイアボール」、「ライトニング」から「サンダーブレード」まで使いこなす大魔法使い。世界一決定戦のみに出現する。「烈空斬」やジャンプ攻撃で素早く接近し一気に攻め立てるのだ。

No.088

ウィッチ



H P	450	攻撃	63	防御属性	
EXP	14	防御	22	水	0 毒 0
ガルド	72	知力	52	風	0 光 0
アイテム	スベクタクリス(25%)	火	-50	雷	0
	バスタ(45%)	地	0	毒	0
	バスタ(95%)	氷	50	炎	0

ラッシュアン周辺に出現する。後方から咆えてくる「ファイアボール」がやっかいな魔法だ。「ソードナルジャー」と共に現れたときは、ダッシュや目標変更を駆使して真っ先に倒そう。

No.100

ヴェノン



H P	4100	攻撃	240	防御属性	
EXP	166	防御	400	水	0 毒 0
ガルド	1130	知力	0	風	0 光 0
アイテム	バナシアアボトル(10%)	火	50	雷	0
	トマト(20%)	地	0	毒	0
	バナシアアボトル(75%)	氷	-80	炎	0

雷晶雲の遺跡のみに出現するサンリ。使い難に覆われており、防御力はかなり高い。また、毒針による攻撃だけでなく背中から放たれる小さい弾にも要注意。弱点は氷属性。

No.090

ウズワーム



H P	1700	攻撃	100	防御属性	
EXP	24	防御	141	水	0 毒 0
ガルド	100	知力	58	風	0 光 0
アイテム	アップルグミ(15%)	火	0	雷	0
	オレンジグミ(8%)	地	50	毒	0
	アップルグミ(80%)	氷	0	炎	0

モルル周辺の森林に生息する巨大芋虫。体が大きく、連続技が非常に入りやすいのが特徴。ただし、まれに真意で対空攻撃され、見事に撃退されることも……。

No.212

ACローパー



H P	7940	攻撃	420	防御属性	
EXP	904	防御	340	水	0 毒 0
ガルド	1254	知力	72	風	0 光 50
アイテム	レモングミ(15%)	火	-30	雷	50
	バイングミ(8%)	地	0	毒	0
	レモングミ(95%)	氷	0	炎	0

体に生えた無数の触手をバタバタ振り回して攻撃する奇妙な生物。知能は低いらしく、動作は遅い。そのため、遠距離から攻撃すれば難なく倒せるはずだ。

No.106

エスカルゴ



H P	5140	攻撃	250	防御属性	
EXP	153	防御	350	水	50 毒 0
ガルド	643	知力	70	風	0 光 0
アイテム	オレンジグミ(13%)	火	0	雷	0
	バイングミ(7%)	地	50	毒	0
	ミルク(75%)	氷	0	炎	0

ティンシア周辺や辺境の島々に出現するセレスティア版の「ローラースネイル」。毒を持っているが、動きが遅いので「イラプション」と「ロックブレイク」で簡単にアドバンテージを握れる。

No.096

エッグベア



H P	3200	攻撃	130	防御属性	
EXP	32	防御	120	水	0 毒 0
ガルド	90	知力	50	風	0 光 0
アイテム	ベアのにく(40%)	火	-50	雷	0
	アップルグミ(90%)	地	30	毒	0
		氷	30	炎	0

直接攻撃しかしてこないが、HP、攻撃力が高くガードもよくするので、品霊術による援護が不可欠だ。なお、倒すと高確率で「ベアのにく」を落としてくれる。

No.179

ウィルオ・ウィスプ



H P	1800	攻撃	120	防御属性	
EXP	54	防御	150	水	-50 0 0
ガルド	260	知力	0	風	0 0 0
アイテム	アップルグミ(10%)	火	50	雷	0
	レモングミ(5%)	地	0	毒	0
	アップルグミ(95%)	氷	0	炎	0

風晶雲の洞窟に出現する、空中を浮遊する光の王。攻撃手段は瞬間移動しての体当たりなので、あとは体の小ささに注意すればこちらの攻撃はなんでもOKだ。

No.046

ヴォルト



H P	54321	攻撃	218	防御属性	
EXP	3600	防御	508	水	-100 0 0
ガルド	0	知力	160	風	60 0 0
アイテム	ホーレイシボトル(100%)	火	60	雷	0
	ルーンボトル(100%)	地	60	毒	0
		氷	60	炎	0

雷の大晶雲。ヘタにヒット数を稼ごうとすると画面中に分裂してしまうので、リッド・パーマントと「パラライゼーション」を装備させ、1人のジャンプ突進で「虎牙連斬」を繰り返そう。

No.024

ウンディーネ



H P	6800	攻撃	100	防御属性	
EXP	1360	防御	268	水	100 0 0
ガルド	0	知力	50	風	30 0 0
アイテム	タリスマン(100%)	火	30	雷	0
	メンタルバングル(100%)	地	30	毒	0
		氷	30	炎	0

水晶雲の河で戦うことになる大晶雲の1人。「洗礼の矛槍」中は無敵なので、いったんHPがかわってから「雷神剣」「雷神双破斬」「ライトニング」等でたたみかけよう。

No.104

エアスライサー



H P	4100	攻撃	250	防御属性	
EXP	87	防御	380	水	0 0 0
ガルド	563	知力	64	風	-50 0 0
アイテム	レッドンディ(18%)	火	0	雷	0
	レモングミ(15%)	地	40	毒	0
	レッドンディ(75%)	氷	0	炎	0

「リバーシクル」のステータスが上がっただけで、攻撃方法はまったく一緒。ほとんど同一モンスターだ。まずは「ロックブレイク」や「イラプション」で動きを封じよう。

No.090

エッグトレーダー



H P	500	攻撃	80	防御属性	
EXP	0	防御	20	水	0 0 0
ガルド	0	知力	0	風	0 0 0
アイテム		火	0	雷	0
		地	0	毒	0
		氷	0	炎	0

どう見てもモンスターには見えない一般人だが、「モンスターずかん」にはしっかりと登録されている。もし戦闘になっても、このステータスではこちらが負ける要素はないはず。

No.101

エンブティドール



H P	60000	攻撃	200	防御属性	
EXP	0	防御	400	水	0 0 0
ガルド	0	知力	0	風	0 0 0
アイテム		火	0	雷	0
		地	0	毒	0
		氷	0	炎	0

ある大ボスと共に出現。ザンクとは思えないHPがあるうえ、一定時間ごとに3000ダメージのリング能力を持つ。1体に対して大ダメージを与える品霊術を使い、集中攻撃をかけよう。




オウフィッシュ

水

H P	8500	攻撃	350	防御属性
EXP	510	防御	500	水 80 雷 -80
ガルド	1875	知力	0	風 0 光 0
アイテム	バイंगミ (8%) まぐろ (25%) バイंगミ (30%)			

魚の目撃。近距離ではかみつき攻撃、遠距離では目の体を回転させて攻撃。近寄らなければあまり攻撃しないので、遠距離から品番術で押していこう。




オーガー

水

H P	6000	攻撃	450	防御属性
EXP	85	防御	230	水 0 雷 50
ガルド	125	知力	68	風 0 光 0
アイテム	ライス (25%) レモンミ (8%) レモンミ (75%)			

ジャンパール周辺の草原にのみ出現する悪鬼。力任せに殴りつけてくるだけのモンスターなので、連続技の練習に最適。倒しきれなかった場合はいったんガードしてから反撃に移ろう。




オークジェリー

水

H P	1200	攻撃	90	防御属性
EXP	21	防御	150	水 0 雷 0
ガルド	80	知力	66	風 0 光 0
アイテム	アップルグミ (22%) オレンジグミ (8%) アップルグミ (70%)			

深い密林のみに生息する「スライム」の一種。全体的にステータスがアップしているが、弱点や弱點などはそのまま。つまり「ファイアボール」であぶってやるのが一番。



オークロット

水

H P	6000	攻撃	194	防御属性
EXP	85	防御	230	水 20 雷 0
ガルド	334	知力	71	風 0 光 0
アイテム	キャベツ (35%) キルマフルーツ (25%) キルマフルーツ (80%)			

ジャンパール地方の森林部に出現。ジャンパール地方にはここにしか生息していないモンスターが結構いるので、「ダークボトル」を使って効率よく「モンスターずかん」を埋めていこう。



オクトスライミー

水

H P	4888	攻撃	210	防御属性
EXP	68	防御	190	水 90 雷 -50
ガルド	188	知力	71	風 0 光 0
アイテム	いか (50%) アップルグミ (80%)			

どう見てもタコなのに「いか」を落とす謎のモンスター。しかし、なめてかかると空の多段攻撃で溺れられる。「虎牙破斬」や「雷神双破斬」でジャンプを未然に防ぐ。



カーヴァードイル

水

H P	5800	攻撃	300	防御属性
EXP	196	防御	480	水 0 雷 0
ガルド	850	知力	64	風 0 光 0
アイテム	アップルグミ (20%) レッドソディ (10%)			

いやらしいモンスターの代表格「リバーシクル」の最上級モンスター。急上昇した直後に岩を落とすという新たな攻撃方法まで備えている。「フリーズランサー」が非常に効果的。




ガーディアント

雷

H P	30000	攻撃	200	防御属性
EXP	3000	防御	800	水 -100 雷 100
ガルド	210	知力	100	風 0 光 0
アイテム	ルーンボトル (100%) バイंगミ (100%)			

一軒の小屋に出現するボス敵。体が大きいくせに動きは非常に素早いので、品番術で止まるところで接近戦に持ち込んでカタをつけよう。属性も要チェックだ。

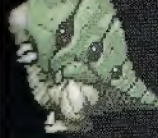


ガスクラウド

雷

H P	1600	攻撃	130	防御属性
EXP	50	防御	160	水 0 雷 0
ガルド	150	知力	100	風 -50 光 0
アイテム	パナシアアボトル (20%) レモンミ (5%) パナシアアボトル (85%)			

空中を浮遊する気体のモンスター。ガスを吸き出す攻撃はダメージが大きいので距離を大きく取ること。安全に倒すのならショットアンドアウェイで少しづつダメージを与えていこう。




カトルボーン

雷

H P	8500	攻撃	330	防御属性
EXP	386	防御	480	水 0 雷 0
ガルド	1111	知力	0	風 0 光 0
アイテム	レモンミ (10%) バイंगミ (8%) レモンミ (60%)			

雷に包まれた体を持つモンスター。短い手を振り回してのパンチ攻撃、距離を少し取ると雷。あとはこの距離を保ちつつ、リーチの長い武器で攻撃しよう。




カルブリット

雷

H P	5500	攻撃	250	防御属性
EXP	75	防御	350	水 -20 雷 -80
ガルド	450	知力	30	風 0 光 0
アイテム	オレンジグミ (20%) デモンジャベリン (8%) トマト (80%)			

侵入警報用の自動制御モンスターで、両腕に取り付けられた銃器でバールカン砲を乱射してくる。チャットの小屋にのみ出現するため、「モンスターずかん」を完成させるときは要注意。




ガロウズバード

水

H P	3400	攻撃	170	防御属性
EXP	105	防御	340	水 0 雷 0
ガルド	412	知力	0	風 80 光 0
アイテム	スペクタクルズ (25%) レモンミ (6%) スペクタクルズ (90%)			

雷で攻撃し、敵が起きあがって上昇しようとするところに再び上空攻撃、これの繰り返し。ただし、属性の弱點がそれぞれ複数あるので、武器の選択は慎重に。



ガロー

水

H P	3600	攻撃	160	防御属性
EXP	54	防御	170	水 0 雷 50
ガルド	180	知力	0	風 0 光 50
アイテム	アップルグミ (10%) レモンミ (5%) アップルグミ (90%)			

火薬の谷に住む、どう猛な獣。口から吐く貫通ビームに当たるとダウンしてしまうので、品番術を使うキャラクターは詳細をジャマされないよう隠しメニューで後方に下げよう。

No.020



ガンナー

H P	10000	攻撃	400	防御属性	
E X P	1066	防御	500	水	-50 毒 -50
ガルド	2500	知力	100	毒	0 炎 0
アイテム				ワンダーバグ(4%)	火 0 毒 0
				ミラクルグミ(15%)	地 0 毒 0
				ワンダーバグ(35%)	水 0 毒 0

フォックの鼓動と同じ攻撃を持つ手強いモンスター。攻撃が発動するまでにやや時間がかかるので、このスキを逃さず一気にたたみ込もう。攻撃をジャンプでかわすことも可能だ。

No.025



ギタルクル

H P	6800	攻撃	220	防御属性	
E X P	229	防御	340	水	0 毒 50
ガルド	1723	知力	52	毒	50 炎 0
アイテム				バーブレンディ(12%)	火 0 毒 50
				エリクシール(1%)	地 50 毒 0
					水 0 毒 0

空中に浮遊している球を自在に操る、不気味なモンスター。画面端まで届く驚異のリーチを持つため、接近するのにもひと苦労。倒しても突入りは少ないので逃げた方がいいだろう。

No.203



キメラ

H P	4680	攻撃	180	防御属性	
E X P	82	防御	275	水	0 毒 50
ガルド	300	知力	0	毒	0 炎 50
アイテム				レモングミ(10%)	火 0 毒 0
				バイングミ(3%)	地 0 毒 0
				レモングミ(60%)	水 0 毒 0

羽を持つ獣で、ファロース山の山頂付近に生息する。攻撃はガローとまったく同じなので、戦い方も変わらない。ジャンプ攻撃でビームをかわしながら一気に接近して攻撃するのだ。

No.135



キラービー

H P	1600	攻撃	250	防御属性	
E X P	94	防御	222	水	0 毒 0
ガルド	282	知力	52	毒	0 炎 0
アイテム				アップルグミ(15%)	火 0 毒 0
				レモングミ(5%)	地 0 毒 0
				アップルグミ(95%)	水 0 毒 0

話術を持つ殺人蜂。ファロース教会周辺に生息し、常に群を成している。小型の割にはHPが高く、それでいて動きも素早いので、「イラプション」による援護がないと苦戦する。

No.067



ゲール

H P	3100	攻撃	135	防御属性	
E X P	42	防御	150	水	0 毒 0
ガルド	100	知力	0	毒	0 炎 -100
アイテム				アップルグミ(12%)	火 -50 毒 100
				ポテト(30%)	地 0 毒 0
				ポテト(80%)	水 20 毒 0

口から頭蓋骨を突き出したり、騎り余って手首がもげるアッパーなど常軌を逸した攻撃を仕掛けてくる。死体の割にはやたら元気なため、「ファイアボール」を併用しないとツライ。

No.170



クラーケン

H P	11200	攻撃	440	防御属性	
E X P	566	防御	420	水	80 毒 -50
ガルド	1111	知力	71	毒	0 炎 0
アイテム				ポイズンチェック(8%)	火 0 毒 0
				いか(20%)	地 0 毒 0
				ポイズンチェック(25%)	水 0 毒 0

「オクトスライマー」の強化版。触手で突き、墨を飛ばす、回転アタックなど多彩な攻撃を繰り出すので1人で突っ込むのは危険だ。晶霊術の援護を受けながら晶霊性の武器で倒そう。

No.020



カンバラーベア

H P	750	攻撃	90	防御属性	
E X P	16	防御	140	水	0 毒 0
ガルド	40	知力	58	毒	0 炎 0
アイテム				ベアのにく(50%)	火 -50 毒 0
				まぐろ(15%)	地 0 毒 0
				まぐろ(80%)	水 30 毒 0

ラシュアン付近に登場するモンスターの中では比較的攻击力、防御力共に高め。リベアは手ごするので、晶霊術による援護が必要。倒すと高確率で「ベアのにく」を落とす。

No.026



キックフロッグ

H P	1500	攻撃	100	防御属性	
E X P	24	防御	150	水	80 毒 0
ガルド	80	知力	49	毒	0 炎 0
アイテム				アップルグミ(15%)	火 30 毒 0
				オレンジグミ(8%)	地 0 毒 0
				アップルグミ(90%)	水 0 毒 0

カエルらしく水に耐性を持っているが、その反面毒属性の攻撃に弱い。「ライトニング」や「雷神剣」を使えば有利に戦えるが、そこまでしなくても直接攻撃だけで十分戦える。

No.150

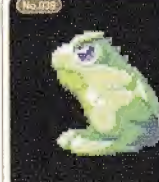


キャンバラスプラント

H P	7500	攻撃	120	防御属性	
E X P	94	防御	0	水	0 毒 0
ガルド	211	知力	0	毒	80 炎 0
アイテム				レモングミ(8%)	火 -80 毒 0
				キルマフルーツ(15%)	地 0 毒 0
				キルマフルーツ(80%)	水 0 毒 0

巨大な体格を持つモンスターだが、よく見ると実は植物。どんな攻撃でも当たるとガン攻めていてOK。ただし、ときおり出すタックル攻撃には要注意だ。

No.028

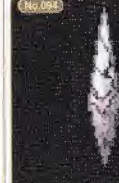


キングフロッグ

H P	3400	攻撃	125	防御属性	
E X P	32	防御	125	水	80 毒 0
ガルド	120	知力	58	毒	0 炎 0
アイテム				アップルグミ(15%)	火 0 毒 0
				オレンジグミ(8%)	地 0 毒 0
				オレンジグミ(50%)	水 0 毒 0

キックフロッグを率いる親王カエル。HPは高いが動きが速く、攻撃をガードされることはないので、HIT数を稼ぐには最適な相手。「散沙雨」を絡めたコンボが非常に効果的。

No.094



クビトゥム

H P	5000	攻撃	500	防御属性	
E X P	212	防御	500	水	0 毒 0
ガルド	1150	知力	10	毒	0 炎 0
アイテム				ごんにゃく(25%)	火 0 毒 0
				レモングミ(13%)	地 0 毒 0
					水 0 毒 0

ほとんど直接攻撃は行わず、普段は「アシッドレイン」といった天害の少ないものだが、戦いが長引くと突然「グランドダッシャー」を使ってくることもある。晶霊術で援護を要する。

No.081



グラスホッパー

H P	6500	攻撃	240	防御属性	
E X P	105	防御	250	水	0 毒 0
ガルド	540	知力	0	毒	0 炎 0
アイテム				アップルグミ(15%)	火 0 毒 0
				バナナ(25%)	地 0 毒 0
				バナナ(80%)	水 0 毒 0

アイメンとルイシカ周辺の草原、森林地帯に生息。鋭く硬質化した前足と口で攻撃してくる。背が低いことだけ気をつけようということはない。

クラッシュータス

H P	1800	攻撃	120	防御属性		
E X P	36	防御	200	氷	50	雷 -50
ガルド	160	知力	0	風	0	光 0
アイテム	アップルグミ(10%)					
	バックラー(2%)					
	アップルグミ(90%)					

HPは並だが、固い甲羅でこちらの攻撃をよくガードしてくるため、かなり打たれ強い。「ライティング」で体勢を崩し、すかさず「雷神剣」を絡めたコンボでたたみかけよう。

グリーンローパー

H P	940	攻撃	40	防御属性		
E X P	16	防御	188	氷	0	雷 0
ガルド	60	知力	72	風	0	光 0
アイテム	レタス(35%)					
	ライフボトル(3%)					
	レタス(80%)					

近距離と遠距離で触手を使い分けて攻撃してくる。トルアラガの塔にも登場した由緒正しきモンスター。その刺身は珍味としてティンシアの回転寿司で密かな評判となっている。

クリミナル

H P	4500	攻撃	200	防御属性		
E X P	50	防御	250	氷 -70	雷 -70	
ガルド	150	知力	30	風	0	光 0
アイテム	アップルグミ(25%)					
	オレンジグミ(20%)					
	ミルク(80%)					

マートの小屋を守護するロボット兵。両手に装備した砲台を使っているパンチやバルカン砲を撃ってくる。距離を取れば攻撃してこないで、遠距離から晶霊術で戦うのも1つの手だ。

クレイゴレム

H P	12000	攻撃	600	防御属性		
E X P	293	防御	0	氷 -30	雷 0	
ガルド	1900	知力	0	風	0	光 0
アイテム	バイングミ(12%)					
	ミラクルグミ(6%)					

ローマやチャップの「とれた」などアヤしい攻撃が目立つが、なかでも「ひとさらい」に注意。ダメージを受けるうえ衰弱状態になってしまうので、必ず距離を取って戦うこと。

サイズキャリアー

H P	1800	攻撃	140	防御属性		
E X P	36	防御	135	氷	0	雷 0
ガルド	140	知力	40	風	0	光 -80
アイテム	ダークボトル(20%)					
	リバースドール(10%)					
	リバースドール(40%)					

ローマを手にした死神。頻りにレポートするので、いきなり大技を出すとその後のスロウ「ファイアボール」を受けてしまう。まず、上空攻撃などで地上に引きずりおろそう。

サロリサ

H P	6660	攻撃	300	防御属性		
E X P	58	防御	360	氷	0	雷 0
ガルド	222	知力	67	風	0	光 0
アイテム	ライフボトル(10%)					
	ライフボトル(80%)					

ローマ、毒の息と超音波が攻撃手段。毒の息に当たるとごくまれに麻痺状態となってしまうこともある。この敵は「スピリウム」を倒せば一緒に死んでしまうので、無視してもOKだ。

グラブラー

H P	4800	攻撃	220	防御属性		
E X P	94	防御	300	氷	0	雷 80
ガルド	350	知力	46	風	0	光 0
アイテム	スベクタクルズ(18%)					
	エルヴンブーツ(2%)					
	エルヴンブーツ(20%)					

ファロース教会の付近に出現する最強の格闘家。基本的には晶霊術で援護して戦えばいいが、3連続のラッシュ攻撃には注意。この攻撃は最後までしっかりガードしよう。

グリズリー

H P	4500	攻撃	180	防御属性		
E X P	50	防御	180	氷	0	雷 0
ガルド	130	知力	58	風	0	光 0
アイテム	ベアのく(38%)					
	オレンジグミ(5%)					
	アップルグミ(90%)					

バロール周辺の森林部や風晶霊の空洞に生息する大型の肉食動物。エッグベアとほとんど能力的に大差がなく、弱点も同じく火属性。やはり「ファイアボール」が効果的だ。

グレイヴキーパー

H P	9000	攻撃	380	防御属性		
E X P	410	防御	500	氷 -50	雷 0	
ガルド	1299	知力	50	風	0	光 0
アイテム	レモングミ(10%)					
	ミラクルグミ(3%)					
	レモングミ(50%)					

リーチの長い手を使っている攻撃が得意。また、青い玉を投げつけることもあり、これに当たると命中減少、詠唱時間2倍といった状態異常になってしまうこともあるので注意が必要だ。

ケイブマン

H P	12400	攻撃	450	防御属性		
E X P	695	防御	550	氷	0	雷 0
ガルド	1700	知力	100	風	0	光 0
アイテム	オレンジグミ(20%)					
	ライフボトル(20%)					
	オレンジグミ(50%)					

距離に応じて攻撃を使い分けってくるが、攻撃頻度が低い。複数の敵と出現した場合には、ほかの敵を先に倒してもOK。コインを単体にしたら接近戦で一気に片づけてしまおう。

サヴェイジビースト

H P	7400	攻撃	280	防御属性		
E X P	196	防御	450	氷 -80	雷 80	
ガルド	920	知力	0	風	0	光 0
アイテム	にんじん(25%)					
	オレンジグミ(18%)					
	にんじん(80%)					


背中から青い玉を5連発し、これに当たると麻痺状態になってしまうことがあるので非常に危険。晶霊術で敵をひるませてから接近して一気にたたみかけよう。

サンダーソード

H P	11000	攻撃	420	防御属性		
E X P	756	防御	550	氷 -50	雷 100	
ガルド	2100	知力	0	風	-50	光 0
アイテム	ブラックソディ(15%)					
	ダオ・ブレード(1%)					
	ブラックソディ(60%)					

田に浮き、ひとりでに動き回る片刃の剣。リーチの長い突きは距離を取ってかわし、そのあとに反撃していこう。また、遠距離から晶霊術で動きを止めて接近戦に持ち込んでほしい。

No.182 G・スパイダー




HP	EXP	攻撃	防御	防壁属性
1850	36	133	150	水 0 毒 50
ガルド	80	知力	77	風 0 光 0

アイテム
バナシアアポトル(8%)
ボイズンゾーン(10%)
バナシアアポトル(80%)

まさに毒蜘蛛の経路をしてくださいといわんばかりの体型をした、モルル奥地やシャンパール島の森林帯をすみかとする巨大クモ。まれに受ける毒だ気をつけねばならない。

No.183 シースラッグ




HP	EXP	攻撃	防御	防壁属性
850	21	95	120	水 30 毒 -50
ガルド	30	知力	65	風 0 光 0

アイテム
バナシアアポトル(10%)
きゅうり(28%)
バナシアアポトル(80%)

毒性を持った泡をはいてくるナメクジ。しかし、攻撃をガードすることがほとんどないため、「ボイズンチェック」を装備して戦えばまったく恐れる必要のない敵だ。

No.184 ジェントルマン




HP	EXP	攻撃	防御	防壁属性
7600	145	350	0	水 -80 毒 0
ガルド	765	知力	0	風 0 光 0

アイテム
オレンジジミ(8%)
セボリー(1%)
セボリー(5%)

地晶島の廃坑やペルティ、ティンシア地方に出現。「こんには」といいつつ頭突きをしたり、正座をしたかと思うと口からレーザーを撃ってきたりと、とにかく礼儀正しいモンスター。

No.185 シャーマン




HP	EXP	攻撃	防御	防壁属性
3000	82	180	250	水 0 毒 0
ガルド	530	知力	40	風 0 光 0

アイテム
スペクタクルズ(15%)
ルーンボトル(5%)
スペクタクルズ(90%)

「ソーサレス」がざらなる修行を積み、「ライトニング」も習得したのがこの「シャーマン」。他のモンスターと共に出現したら真っ先に倒そう。また、落とすアイテムにも注目したい。

No.186 ジャングラー




HP	EXP	攻撃	防御	防壁属性
5400	200	160	240	水 0 毒 0
ガルド	100	知力	100	風 0 光 0

アイテム
オレンジジミ(20%)
ライフボトル(20%)

近距離ではチョップ、中距離では背中から針を飛ばし、さらに距離が聞くとジャンプして鋭い爪で攻撃を仕掛けてくる。火属性に弱いので、この属性の攻撃を中心に攻めるのが有効だ。

No.187 シルエシカへい




HP	EXP	攻撃	防御	防壁属性
8000	100	220	800	水 0 毒 0
ガルド	100	知力	100	風 -30 光 0

アイテム
アップルグミ(30%)
バナシアアポトル(40%)
ホワイトソディ(100%)

手に鎌を持ち、いっせいに襲いかかってくる。8人もの敵と戦うので、どうしても乱戦になりがち。なんとか攻撃範囲の広い品霊術を覚えさせて、そこから攻勢のきっかけをつかもう。

No.188 シースピン




HP	EXP	攻撃	防御	防壁属性
7500	433	380	410	水 80 毒 0
ガルド	1220	知力	0	風 0 光 0

アイテム
レモングミ(10%)
まぐろ(25%)
レモングミ(80%)

オウフィッシュと同種のモンスターで、異なる点は色とパラメータくらいといったところ。の攻撃を出してこないの、ほかに敵がいなければ連続技を狙って経験値を稼いでみる。

No.189 シーホース




HP	EXP	攻撃	防御	防壁属性
4000	94	180	275	水 80 毒 0
ガルド	580	知力	0	風 0 光 0

アイテム
アップルグミ(15%)
ライフボトル(5%)
アップルグミ(95%)

シャンパールとファロス教会周辺の水辺にしか生息していないため、なかなか出きない。対空始動の3段やジャンプ突きで吹き落としてから「虎牙破斬」につなげていくといい。

No.190 シゼル




HP	EXP	攻撃	防御	防壁属性
100000	50000	300	0	水 10 毒 0
ガルド	0	知力	75	風 10 光 0

アイテム
エリクシール(100%)
オールティバインド(100%)

グランドフォーレを引き起こそうとしている張本人。多彩な品霊術を用い、なかでも超遠距離の極光術「エターナルファイナリティ」にどう対抗するかが最大の宿題だ。

No.191 シャドウサーバント




HP	EXP	攻撃	防御	防壁属性
2200	105	196	260	水 0 毒 0
ガルド	510	知力	10	風 0 光 0

アイテム
ダークボトル(8%)
アップルグミ(12%)
ダークボトル(60%)

接近戦ではコンビネーションブロウ、遠距離では「フリーズランサー」と死角がない。攻撃が痛くないようであれば、細かい品霊術を使って「フリーズランサー」を阻止しよう。

No.192 シャンバルーン



HP	EXP	攻撃	防御	防壁属性
1	0	0	8000	水 0 毒 0
ガルド	0	知力	100	風 0 光 0

アイテム
チーズ(1%)
レタス(1%)

熱砂の町シャンパールで行うミニゲーム、「シャンバルーン」の破壊対象。こんなもったいなしモンスターすかん」に登録されている。HPが1なので、防御力の異常な高さは無意味だ。

No.193 シルフ




HP	EXP	攻撃	防御	防壁属性
6600	1929	170	200	水 30 毒 0
ガルド	0	知力	80	風 95 光 0

アイテム
プロテクトリング(100%)
ライフボトル(100%)

「ラファール」に従えている風の品霊。メルティに作戦「いっつつかつをさせるな」を指定、シルフの術を封じている間に、「ラファール」を叩いてしまおう。それから一気に襲撃せよ。


シルルス



H P	4500	攻撃	230	防御属性
EXP	92	防御	290	水 70 雷 -50
ガルド	510	知力	56	風 0 光 0
アイテム				オレンジグミ (18%) 火 0 雷 0
				アマゴ (10%) 地 70 雷 0
				オレンジグミ (30%) 水 0 雷 0

雷属性の両足を住みかとしており、普段は地中に潜っているが、獲物が通りかかると突然その場所から「雷雲神剣」から「雷神突破斬」に連続させる連続技でまとめて始末しよう。


スーパースター



H P	12000	攻撃	420	防御属性
EXP	484	防御	600	水 80 雷 -50
ガルド	1232	知力	72	風 0 光 0
アイテム				バイングミ (10%) 火 50 雷 0
				リバーズドール (10%) 地 0 雷 0
				バイングミ (50%) 水 0 雷 0

「スターフィッシュ」の強化版モンスターで、攻撃方法は相変わらずパンチとキックのみ。知能が高く、防御という動作を知らず、こちらの攻撃を集中すれば手も足も出ない。


スカルウォーリア



H P	8000	攻撃	360	防御属性
EXP	196	防御	420	水 0 雷 -50
ガルド	822	知力	77	風 0 光 0
アイテム				オレンジグミ (15%) 火 0 雷 0
				ミックスグミ (10%) 地 0 雷 0
				水 50 雷 0

この宝で出現した後、しばらくしてバレル城でも再登場する。HPが高いだけでコレと戦うのが難しく、強いといえばその体の大きさに連続技を決めやすいくらいだ。


スコープオン



H P	1800	攻撃	85	防御属性
EXP	32	防御	155	水 0 雷 0
ガルド	80	知力	0	風 0 光 0
アイテム				バナシアアボトル (8%) 火 0 雷 0
				バナシアアボトル (75%) 水 -50 雷 0

この宝で攻撃してくる小型のサソリ。「スターフィッシュ」や「シースラッグ」同様、「ボイスチェック」を装備して戦えば楽勝。水晶霊の河以外にシャンバール沿岸にも出現する。


スティンガー



H P	12000	攻撃	480	防御属性
EXP	625	防御	500	水 50 雷 0
ガルド	1600	知力	75	風 0 光 0
アイテム				バナシアアボトル (8%) 火 -75 雷 0
				レモングミ (15%) 地 50 雷 0
				バナシアアボトル (80%) 水 0 雷 0

雷雲を持つ「デンタクルプラント」のパワーアップバージョン。花粉を出される前に晶霊を倒すのが理想的だが、もし出されてしまったら「風嵐天型」で強引に倒すのもいい。


ストライカー



H P	1200	攻撃	88	防御属性
EXP	27	防御	140	水 0 雷 -30
ガルド	72	知力	43	風 0 光 0
アイテム				ブレード (35%) 火 0 雷 0
				アップルグミ (15%) 地 0 雷 0
				ブレード (90%) 水 0 雷 0

ブレードでパンチによるコンビネーションを繰り返してくる。連続技で倒しきれなければ、防御力がないと反撃を受けてしまう可能性が非常に高い。


ジン



H P	11000	攻撃	400	防御属性
EXP	625	防御	500	水 0 雷 0
ガルド	1950	知力	50	風 80 光 0
アイテム				フレアボトル (22%) 火 -50 雷 0
				リキユールボトル (60%) 水 0 雷 0

風属性をもつ巨人。パンチによるラッシュを得意としている肉体系のモンスターだ。ジャンプ突きや対空始動の3段で体勢を崩し、「イラバジョン」でトドメを刺すバターンが有効。


スカーレットニードル



H P	2800	攻撃	900	防御属性
EXP	58	防御	250	水 0 雷 0
ガルド	112	知力	40	風 0 光 0
アイテム				バナシアアボトル (25%) 火 30 雷 0
				バナシアアボトル (80%) 水 -30 雷 0

シャンバール周辺の砂漠地帯に生息し、旅人を猛毒の尻尾で襲ってくる。「スコーピオン」と共同戦線を張ってくる場合もあり、前面には「ボイスチェック」が必須。


スケルトン



H P	2100	攻撃	125	防御属性
EXP	36	防御	160	水 0 雷 0
ガルド	90	知力	10	風 0 光 -100
アイテム				にんじん (15%) 火 -30 雷 100
				バスタードソード (3%) 地 0 雷 0
				にんじん (90%) 水 30 雷 0

直接攻撃だけと思いきや、「骨人剣」という飛び道具を持っているからあなどれない。連続技は決めやすいので、「ファイアボール」で援護してもらいつつツリッパを切り込ませよう。


スターフィッシュ



H P	1940	攻撃	96	防御属性
EXP	27	防御	124	水 80 雷 -30
ガルド	60	知力	72	風 0 光 0
アイテム				アップルグミ (10%) 火 0 雷 0
				地 0 雷 0
				水 0 雷 0

背が低い、雷を持っている、ほとんどガードしないといった特徴が「シースラッグ」と非常に似ている。通常通りに「雷神剣」を組み合わせて、攻撃を空振りしないようにしよう。


ストームクロウ



H P	7800	攻撃	350	防御属性
EXP	233	防御	470	水 50 雷 50
ガルド	940	知力	115	風 50 光 -30
アイテム				たまご (35%) 火 -30 雷 0
				レモングミ (10%) 地 0 雷 0
				たまご (75%) 水 0 雷 0

火と光属性以外にかなりの耐性をもつ大ガラス。インフェリアに出現するモンスターの中ではかなりの強敵だ。セオリー通り、まず地面に引きずり下してから叩こう。

ストロングホーン



H P	7600	攻撃	200	防御属性
EXP	196	防御	400	水 -75 雷 0
ガルド	1020	知力	0	風 0 光 0
アイテム				レモングミ (12%) 火 0 雷 0
				ラブリミットン (7%) 地 50 雷 0
				水 0 雷 0

ワンツースパンチからのキックという連続攻撃が得意。少しでも距離を空けると、角を突き立ててタックルを仕掛けてくる。フィールドを大きく使い、ヒットアンドアウェイ戦法で戦おう。

スノーロブスター



HP	4800	攻撃	250	防御属性	
EXP	115	防御	240	氷	80 0 0
カルド	740	知力	74	雷	0 0 0
えび (50%)				炎	-80 0 0
アイテム	バイングミ (8%)			地	0 0 0
	ホワイトソディ (70%)			炎	100 0 0

冬場にも登場できるように、ティンシア地方の寒冷地に生息している。「レッドシヤース」に比べて大幅にパワーアップしているが、「イラプション」で動きを止めれば簡単に倒せる。

スピリウム



HP	12000	攻撃	380	防御属性	
EXP	484	防御	450	氷	0 0 0
カルド	1430	知力	0	雷	0 0 0
レモングミ (10%)				炎	-50 0 50
アイテム	バイングミ (3%)			地	0 0 0
	レモングミ (60%)			炎	0 0 0

「サロリサ」とともに登場する大きなキノコで、コイツを倒すと一緒に「サロリサ」も死ぬ。攻撃手段は「サロリサ」とまったく同じだが、目から出す超音波はこけおとして当てることはない。

スペクター



HP	1900	攻撃	80	防御属性	
EXP	36	防御	140	氷	0 0 0
カルド	90	知力	40	雷	0 0 -50
ライフボトル (8%)				炎	-50 0 100
アイテム	スペクタクルズ (8%)			地	0 0 0
	ライフボトル (90%)			炎	50 0 0

ラシュアンモールと幅広いエリアにまたがって出現する幽霊。特に序盤で出てくると手に負えない。ラシュアン周辺を歩くときは、夜の森林地帯には足を踏み入れないことだ。

スラッガー



HP	4400	攻撃	172	防御属性	
EXP	76	防御	190	氷	0 0 0
カルド	215	知力	0	雷	0 0 0
スペクタクルズ (5%)				炎	0 0 0
アイテム	オレンジグミ (3%)			地	0 0 0
	スペクタクルズ (90%)			炎	0 0 0

ストライカーを上回る技の牙を見せるボクサー。HPもなかなか高く、連続技をワンセット決めても倒しきれないことが多いので、その後はガードして様子を見た方がいいだろう。

セージ



HP	6000	攻撃	180	防御属性	
EXP	484	防御	300	氷	0 0 0
カルド	1820	知力	50	雷	0 0 50
ライフボトル (10%)				炎	50 0 50
アイテム	ミックスグミ (3%)			地	0 0 0
	ライフボトル (50%)			炎	0 0 0

必ずほかのモンスターと徒党を組んで出現し、後方で強力な晶盤術を唱えて援護するので、野放しにすると手がつけられない。戦闘開始と同時に突撃して速攻で片づけるように。

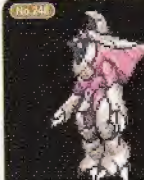
ソーサラー



HP	1200	攻撃	60	防御属性	
EXP	32	防御	120	氷	0 0 0
カルド	100	知力	20	雷	0 0 0
イチゴ (40%)				炎	0 0 0
アイテム	オレンジグミ (8%)			地	0 0 0
	イチゴ (80%)			炎	0 0 0

「グレイブ」を得意としている中級の魔法使い。つねに他の人間系モンスターとパーティーを組んでおり、後方から援護してくる。ダッシュジャンプで素早く近づき、真先に始末しよう。

スパイラル



HP	45000	攻撃	230	防御属性	
EXP	1000	防御	400	氷	0 0 0
カルド	3000	知力	100	雷	0 0 0
フェアリリング (100%)				炎	0 0 0
アイテム	オレンジグミ (100%)			地	0 0 0

非常に手強いモンスター。「ロックブレイク」と「イラプション」は距離を大きく取って、これらの攻撃のあとは一瞬動きが止まるので、このチャンスに攻撃を叩き込もう。

スピリット



HP	7200	攻撃	400	防御属性	
EXP	220	防御	320	氷	0 0 0
カルド	865	知力	0	雷	0 0 0
バイングミ (8%)				炎	0 0 0
アイテム	ミラクルグミ (5%)			地	0 0 0
	バイングミ (40%)			炎	0 0 0

基本的に夜のフィールドで出会うことができるモンスター。普段はボーっとした表情で、攻撃になると急に凶暴化する。ハンマーを投げたたび火の玉を吐くが、地上に降るまで

スライム



HP	255	攻撃	45	防御属性	
EXP	10	防御	95	氷	50 0 0
カルド	32	知力	14	雷	0 0 0
アップルグミ (15%)				炎	-100 0 0
アイテム	こんにゃく (15%)			地	0 0 0
	こんにゃく (90%)			炎	-100 0 0

火と水属性に非常に弱いので、「ファイアボール」、「アイスノード」が効果的。また「破斬」だと2発目が空振りになるので、通常技からつなげるなら「雷神剣」がオススメ。

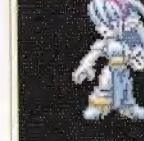
スワンプシング



HP	11200	攻撃	480	防御属性	
EXP	695	防御	500	氷	0 0 0
カルド	2440	知力	0	雷	-50 0 0
レモングミ (10%)				炎	0 0 0
アイテム	バイングミ (3%)			地	80 0 0
	レモングミ (60%)			炎	0 0 0

岩の姿をした異形のモンスターで、近づく冒険者に襲いかかる。本来の顔の位置に2つあり、ここから岩を吐いたりかみついたりする。ジャンプ突きの真空裂断で一撃離脱を促そう。

セルシウス



HP	33333	攻撃	264	防御属性	
EXP	4000	防御	300	氷	40 0 0
カルド	0	知力	80	雷	40 0 0
レジストリング (100%)				炎	-20 0 0
アイテム	フリーズチェック (100%)			地	40 0 0
				炎	95 0 0


氷の大晶盤。「フランベルジュ」「フリーズチェック」を装備したリッドに、「飛燕翻拳」で近づくかわされても2発目が当たりやすい「空破絶掌撃」を使えば「イラプション」でたたみかけよう。

ソーサレス



HP	2100	攻撃	80	防御属性	
EXP	54	防御	150	氷	0 0 0
カルド	300	知力	40	雷	0 0 0
ミルク (50%)				炎	50 0 0
アイテム	チャームボトル (15%)			地	0 0 0
	ミルク (75%)			炎	0 0 0


「ファイアボール」を唱えてくる女魔法使い。特筆すべきは「チャームボトル」を落とすということ。これ目当てなら、「ダークボトル」を使って「バロール」周辺をうろつくのが手取り早い。



ソードソルジャー

HP	780	攻撃	80	防御属性
EXP	14	防壁	110	水 0 雷 -50
ガルド	63	知力	50	風 0 光 0
アイテム	ブレード(40%)			
	ロングソード(2%)			
	ブレード(95%)			


鋭いスピードな攻撃を仕掛けてくる序盤の強敵。特に「ウィッチ」の前衛として同時に出てくることが多く、レベルが低いうちは逃げるのも1つの手だ。



ゾンビ

HP	1300	攻撃	90	防御属性
EXP	14	防壁	20	水 0 雷 0
ガルド	60	知力	0	風 0 光 -100
アイテム	アップレグミ(20%)			
	オレンジグミ(5%)			
	アップレグミ(90%)			


アンデッドモンスターの代表格といえるこの「ゾンビ」。光や火に弱いというのもお約束だ。しかし、戦争もないインフェリアで、どうしてこんなのがゴロゴロ出てくるのだろうか？



ダークディザスター

HP	7500	攻撃	280	防御属性
EXP	264	防壁	600	水 0 雷 0
ガルド	950	知力	70	風 0 光 -50
アイテム	レモングミ(10%)			
	ダークボトル(3%)			
	ダークボトル(75%)			


「ドゥサーバント」の倍以上のHPを持ち、「フリーズランサー」を封じきるのは難しい。し、他の仲間と挟み込むように回り込んで戦えば、被害を軽減することができる。



ターミガン

HP	13400	攻撃	520	防御属性
EXP	756	防壁	470	水 50 雷 0
ガルド	2500	知力	50	風 0 光 0
アイテム	レモングミ(20%)			
	バイングミ(13%)			
	レモングミ(70%)			


「アンカーリガード」の変種。像に飛び込めばレーザーに当たらないので、リッドが連続技で動きを封じている間に「フリーズランサー」でドム、というパターンが理想的だ。



ターンタートル

HP	14000	攻撃	450	防御属性
EXP	510	防壁	400	水 80 雷 -40
ガルド	1360	知力	32	風 0 光 0
アイテム	レモングミ(12%)			
	ベルベース(1%)			
	ベルベース(8%)			


巨体の亀で、かみつきと体当たりの攻撃を仕掛けてくるのが特徴。回避率が非常に高く、こちらの攻撃は高い確率で防壁されてしまう。苦手な属性が多いので、この弱点を突こう。



ダイアーウルフ

HP	3000	攻撃	150	防御属性
EXP	50	防壁	161	水 0 雷 0
ガルド	120	知力	53	風 0 光 0
アイテム	アップレグミ(18%)			
	ボット(30%)			
	アップレグミ(80%)			


風晶霊の空洞の生存競争に勝ち抜いてきただけあって、「ナイトレイド」より能力的には高め。相変わらず飛びかかって来るしか能がないので、晶霊術という人間の英知を使えば楽勝だ。



ダイナソア

HP	18800	攻撃	520	防御属性
EXP	722	防壁	540	水 0 雷 50
ガルド	2100	知力	100	風 0 光 0
アイテム	ライフボトル(15%)			
	エリクシール(1%)			
	エリクシール(11%)			


肉食恐竜で、火を吐いて攻撃してくる。ダッシュから一連の連続技を決め、攻撃を当てたダッシュで逃げる、という戦法を使えば簡単に勝てる。属性も要チェックだ。



タランチュラ

HP	3800	攻撃	210	防御属性
EXP	68	防壁	230	水 50 雷 0
ガルド	160	知力	77	風 0 光 0
アイテム	レモングミ(10%)			
	バナシアアポトル(13%)			
	レモングミ(80%)			


インフェリアの森林に住むクモ型モンスター。リーチも短く決して強くないが、水と地の属性に耐性があるので、これには注意が必要だ。体格もちょうどいいので連続技の練習に。



ツァイベル

HP	540	攻撃	110	防御属性
EXP	0	防壁	90	水 0 雷 0
ガルド	0	知力	112	風 0 光 0
アイテム	火 0 雷 0			
	地 0 雷 0			
	水 0 雷 0			


「ファイアボール」「ファイアボール」「ウィンドカッター」の術を使いこなす。手を出さないと好き放題これらの攻撃を使われてしまうので、ダッシュで一気に接近して攻撃を仕掛けよう。



デス

HP	6000	攻撃	300	防御属性
EXP	196	防壁	380	水 0 雷 0
ガルド	1422	知力	74	風 0 光 -80
アイテム	オレンジグミ(15%)			
	バイングミ(8%)			
	水 50 雷 0			
	水 50 雷 0			

瞬間移動から「ファイアボール」を詠えてくる死神。動作が長い必殺技を出したときに瞬間移動されるとスキをさらしてしまうので、ヒットしたのを確認してから連続技へつなげよう。



デッドリーインセクト

HP	12000	攻撃	480	防御属性
EXP	825	防壁	420	水 0 雷 0
ガルド	2200	知力	0	風 0 光 0
アイテム	バナシアアポトル(10%)			
	ミラクルグミ(6%)			
	バナシアアポトル(80%)			

見た目バタのようだが、鋭い手で突き攻撃を行う恐ろしいモンスター。組織プレーは苦手なく、たまに戦術を放棄したかのように遠く離れていくこともある。そこが狙い目だ。




テトラタスク

HP	3500	攻撃	180	防御属性
EXP	92	防壁	240	水 0 雷 0
ガルド	420	知力	40	風 0 光 0
アイテム	タスクのにく(50%)			
	プロテクトリング(8%)			
	プロテクトリング(20%)			

目からレーザーを撃ち、非常に強いモンスターといったこの「テトラタスク」のことだ。かなり頻りに撃ってくるので、「烈空斬」やジャンプ突きでかわしつつ接近しよう。


デュエリスト



H P	12000	攻撃	800	防御属性
EXP	566	防御	600	氷 0 雷 50
ガルド	2500	知力	96	風 0 炎 0
アイテム	レモンズミ (10%)		火 50 雷 0	
	ラベンダー (1%)		地 0 炎 0	
	ラベンダー (20%)		氷 0 雷 0	

主モンスターの中でも最強クラスの攻撃力と防御力を持ち、世界一決定戦の初戦で戦う。また、ある場所ではこの敵が単体で出現することもある。命中率の高い技で押すのが基本。


テラーニードル



H P	410	攻撃	49	防御属性
EXP	10	防御	60	氷 0 雷 0
ガルド	36	知力	30	風 0 炎 0
アイテム	バナシアポトル (3%)		火 0 雷 0	
			地 0 炎 0	
			氷 0 雷 0	

HPは低い、一度に数多く出現するため、非常にうっとうしい。ジャンプ攻撃や対空攻撃、または「虎牙破斬」で効率よく倒していこう。毒を持っているが、「バナシアポトル」を落とす。


テンタクルプラント



H P	7000	攻撃	280	防御属性
EXP	127	防御	350	氷 80 雷 0
ガルド	812	知力	75	風 0 炎 50
アイテム	バナシアポトル (8%)		火 -80 雷 0	
	アマゴ (25%)		地 0 炎 0	
	アマゴ (80%)		氷 0 雷 0	

長時間残る花粉が非常にやっかい。「風雷神剣」等の、縦方向の動きが少なく、かつ敵く踏み込む技を使って素早く軌道の内側に入り込み、さらに奥へ連携させて置みかけよう。


トールマン



H P	8000	攻撃	300	防御属性
EXP	181	防御	400	氷 0 雷 70
ガルド	666	知力	83	風 0 炎 -70
アイテム	ミラクルグミ (12%)		火 0 雷 70	
	パープルソディ (9%)		地 0 炎 0	
	パープルソディ (40%)		氷 0 雷 0	

雷雷盤の遺跡の中でも危険度No.1のザコがこの「トールマン」。「イラプション」、「ロックブレイク」等で先に主導権を握らないと、「サンダーブレード」の連発で全滅する恐れもある。


ドラゴントゥース



H P	10000	攻撃	450	防御属性
EXP	322	防御	500	氷 0 雷 50
ガルド	1240	知力	75	風 0 炎 -50
アイテム	アップルグミ (15%)		火 50 雷 80	
	プロテクトリング (10%)		地 0 炎 0	
	アップルグミ (100%)		氷 0 雷 0	

ドラゴンの牙から生まれたこのモンスターは、セレスティアのザコ敵の中では屈指の強さを誇る。「骨人剣」などの刺技がやっかいだが「プロテクトリング」を落とすので戦う価値はある。


ドルイド



H P	3000	攻撃	200	防御属性
EXP	85	防御	230	氷 0 雷 0
ガルド	288	知力	64	風 0 炎 0
アイテム	レモンズミ (10%)		火 50 雷 0	
	ライフポトル (3%)		地 0 炎 0	
	ライフポトル (50%)		氷 0 雷 0	

「スラッガー」と「ハンター」と必ずセットで出現するのが特徴。彼らを後方から術で援護するのが戦闘での主な役割だ。ダッシュで一気に近づき攻撃を集中して倒すのが手取り早い。


テラー



H P	5000	攻撃	280	防御属性
EXP	140	防御	400	氷 0 雷 0
ガルド	500	知力	0	風 0 炎 0
アイテム	バナシアポトル (10%)		火 0 雷 0	
			地 0 炎 0	
	バナシアポトル (80%)		氷 0 雷 0	

雷属性の体当たりから、さらにまとわりついてくる攻撃が新たに加わり、敵が仕掛けてくる中でもヒット数は多め。動きはやや遅いので「イラプション」で足止めしてから攻撃しよう。


テリブルテンタクル



H P	11600	攻撃	465	防御属性
EXP	1250	防御	560	氷 80 雷 0
ガルド	1360	知力	100	風 0 炎 0
アイテム	キウイ (15%)		火 0 雷 0	
	メンタルバングル (5%)		地 0 炎 0	
	バイングミ (95%)		氷 0 雷 0	

貝のような殻の中に本体があるモンスター。「ファイアボール」と地面から伸ばす触手のメイン。触手攻撃は密着してしまえば当たらないので、接近戦を保つのが重要になる。


ドードー



H P	3500	攻撃	180	防御属性
EXP	58	防御	230	氷 0 雷 0
ガルド	250	知力	0	風 0 炎 -50
アイテム	たまご (25%)		火 0 雷 50	
			地 0 炎 0	
	たまご (80%)		氷 0 雷 0	

シャンパルーン周辺の砂漠にしか生息しない鳥の鳥。しかし、なかなか出会えないので、いざ会ってみると中身は何の特徵も無い。「モンスターずかん」完成の要素になる。

トライゴン



H P	12000	攻撃	450	防御属性
EXP	1800	防御	600	氷 0 雷 0
ガルド	2810	知力	0	風 0 炎 0
アイテム	ラベンダー (11%)		火 50 雷 0	
	ベルベース (11%)		地 0 炎 50	
			氷 0 雷 0	

奇怪な形状を持つ正体不明のモンスターで、全体的に高いバレータを持つ。「イラプション」や「ベルベース」を落とすので、「ダークポトル」を使って回復しよう。


トリトン



H P	8500	攻撃	400	防御属性
EXP	322	防御	480	氷 0 雷 0
ガルド	1020	知力	0	風 0 炎 0
アイテム	バイングミ (10%)		火 0 雷 0	
	ミラクルグミ (5%)		地 0 炎 0	
	バイングミ (30%)		氷 0 雷 0	

宙を漂う、タツノオトシゴ型モンスター。口から3連発で出す黒玉攻撃はふところを撃つわけはOK。ただし、接近すると何気なく尻尾で突いてくるので、近寄るときは注意しよう。

ドレイク



H P	4500	攻撃	230	防御属性
EXP	85	防御	260	氷 0 雷 0
ガルド	330	知力	100	風 0 炎 0
アイテム	オレングミ (13%)		火 0 雷 0	
	レモンズミ (5%)		地 0 炎 0	
	オレングミ (80%)		氷 0 雷 0	

火鳥の谷をすみかとし、火を吐いたり「エアブラスト」で攻撃を仕掛けてくる。中にはジャンプ攻撃などで地上に叩き落とし、起きあがったら再び攻撃すれば倒せる。

トレント

H P	11000	攻撃	320	防御属性
E X P	158	防御	480	水 20 雷 0
ガルド	740	知力	73	風 0 光 0
アイテム	アップルグミ (12%) 火 -50 雷 0			
	キルマブルーツ (35%) 地 30 雷 0			
	キルマブルーツ (80%) 水 0 雷 0			

エテリア北部の諸島の森林にしか出現しないレアなモンスター。この付近には他の地域で見られないモンスターが生息しており、何かが隠されているような気が……。

トロピクスワーム

H P	4200	攻撃	180	防御属性
E X P	58	防御	200	水 50 雷 -50
ガルド	155	知力	58	風 0 光 0
アイテム	アップルグミ (15%) 火 0 雷 0			
	オレンジグミ (8%) 地 50 雷 0			
	アップルグミ (90%) 水 0 雷 0			

大きな大イモムシで、動きが活発なのが特徴。瞬突攻撃がメインだが、ときどき鼻息を出すこともある。体が大きく防御もめったにこたえないので、連続技の実験台に最適だ。

ナイトフライヤー

H P	3333	攻撃	202	防御属性
E X P	82	防御	290	水 0 雷 0
ガルド	312	知力	30	風 20 光 -50
アイテム	アップルグミ (20%) 火 -20 雷 50			
	ミルク (12%) 地 0 雷 0			
	ミルク (75%) 水 0 雷 0			

エテリア全域に生息する空中浮遊型のモンスターで、頭から超音波を出して攻撃する。電撃をこちらに合わせるとそのあとに突進攻撃が来るので、防御の準備をしよう。

ニードルシェル

H P	9600	攻撃	430	防御属性
E X P	595	防御	620	水 0 雷 0
ガルド	1840	知力	0	風 0 光 0
アイテム	バナシアアボトル (13%) 火 50 雷 0			
	バナシアアボトル (75%) 地 0 雷 0			
	バナシアアボトル (75%) 水 -50 雷 0			

砂漠のサソリのモンスター。近づくと尻尾で突き攻撃を繰り返す。また、背中の中から小さな毒を飛ばしてくる。遠距離から品管術で足を止め、それから接近戦でドメを刺そう。

ノクターナルフライ

H P	8000	攻撃	450	防御属性
E X P	566	防御	500	水 0 雷 0
ガルド	1600	知力	52	風 0 光 0
アイテム	レモングミ (15%) 火 -50 雷 0			
	パイニングミ (8%) 地 0 雷 0			
	レモングミ (70%) 水 -50 雷 0			

砂漠深くに生息する豹の蝶。その姿は美しい赤色に包まれており、冒険者を魅了する。目を出して攻撃してくるので、遠くからジャンプ斬りではたき落として攻撃しよう。

バースビートル

H P	3400	攻撃	200	防御属性
E X P	92	防御	260	水 30 雷 0
ガルド	615	知力	30	風 0 光 0
アイテム	ミックスグミ (8%) 火 0 雷 0			
	バナシアアボトル (8%) 地 0 雷 0			
	ミックスグミ (50%) 水 0 雷 0			

エテリア周辺にのみ生息する小型の昆虫。とにかく攻撃が当たりにくいので、突き攻撃を使う。攻撃範囲の広い斬り攻撃や「虎牙破斬」を使っていこう。

トロール

H P	2400	攻撃	200	防御属性
E X P	36	防御	140	水 0 雷 0
ガルド	200	知力	48	風 0 光 0
アイテム	アップルグミ (15%) 火 25 雷 0			
	セボリー (1%) 地 50 雷 0			
	アップルグミ (90%) 水 -25 雷 0			

パンチによる直接攻撃が強力な大型モンスター。しかし、動きが鈍く適度な大きさなので、コンボの実験台には最適な相手。倒すと「アップルグミ」を落とす。

ナイトウィング

H P	7750	攻撃	360	防御属性
E X P	595	防御	360	水 0 雷 0
ガルド	1425	知力	52	風 0 光 0
アイテム	アップルグミ (20%) 火 0 雷 0			
	オレンジグミ (15%) 地 0 雷 0			
	アップルグミ (90%) 水 -50 雷 0			

パラメータを見るとなかなかの強敵だが、このモンスターのメイン攻撃、実は地上にいる限りまったく当たらないのだ。よって上下に移動する技を使わなければノーダメージで倒せる。

ナイトレイド

H P	450	攻撃	60	防御属性
E X P	12	防御	120	水 0 雷 0
ガルド	28	知力	53	風 0 光 0
アイテム	アップルグミ (12%) 火 -50 雷 0			
	バナシアアボトル (5%) 地 0 雷 0			
	アップルグミ (95%) 水 30 雷 0			

ラシュアンの森に住む獣で、序盤で遭遇することになる。走ってきて体当たり攻撃をしてくるので、これをしっかりと防御してそのあと反撃に転じれば簡単に倒せる。

ノーム

H P	16160	攻撃	150	防御属性
E X P	3000	防御	350	水 60 雷 60
ガルド	2	知力	100	風 -10 光 0
アイテム	ムーンクリスタル (100%) 火 60 雷 0			
	ルーンボトル (100%) 地 100 雷 0			
	水 60 雷 0			

地の大品霊。「グレイ鳥」はくらっても反撃が可能。「聖王天翔浴」は急いで画面右端に移動しよう。「サモンフレンズ」はジャンプでかわす。これらの攻撃のスキに連続技を決めるのだ。

ハーシェル

H P	840	攻撃	120	防御属性
E X P	0	防御	120	水 0 雷 0
ガルド	0	知力	100	風 0 光 0
アイテム	火 0 雷 0			
	地 0 雷 0			
	水 0 雷 0			

「魔神剣」「雷神剣」「酸沙雨」「虎牙破斬」と初歩的な技のみを使う。通常攻撃からこれらにつないでくるのでタチが悪い。敵に先手を取られないようこちらからまず手を出そう。

ハードホーン

H P	6200	攻撃	170	防御属性
E X P	115	防御	320	水 -50 雷 50
ガルド	436	知力	0	風 0 光 0
アイテム	アップルグミ (5%) 火 0 雷 0			
	アースブレッド (4%) 地 80 雷 0			
	アースブレッド (20%) 水 0 雷 0			

突進攻撃を喰らうと背後に投げ出されてしまい、かなりのタイムロスになる。水という弱点にはこだわらず、「イラプション」などの強力な足止め効果のある品管術を使った方がいい。

No.088



ハーピー

H P	650	攻撃	83	防御属性	
EXP	14	防御	120	水	30 毒 0
ガルド	66	知力	20	風	-30 毒 0
アイテム	アップルグミ(15%)				
	スペクタクルズ(10%)				
	火 -30 毒 0				
	地 0 毒 0				
	水 30 毒 0				

上空からの羽と急降下攻撃がやっかい。いったん攻撃を加えて地面に引きずり下ろしてさしえば、上空へ逃れようとしている無防備なところに追撃を加えて簡単に倒せる。

No.224



パイレーツ

H P	3500	攻撃	200	防御属性	
EXP	82	防御	270	水	50 毒 0
ガルド	380	知力	50	風	0 毒 0
アイテム	いか(20%)				
	まぐろ(20%)				
	火 0 毒 0				
	地 -50 毒 0				
	水 0 毒 0				

海賊だけあって海岸線付近に出没し、水属性に耐性を持つ。攻撃はショートソードで斬りつけるだけの悲しいやられ役。海暮らしが長いので、餌と主食の「いか」や「まぐろ」を落とす。

No.023



バトラー

H P	3400	攻撃	130	防御属性	
EXP	54	防御	150	水	0 毒 0
ガルド	200	知力	46	風	0 毒 0
アイテム	スペクタクルズ(35%)				
	ブレード(35%)				
	火 0 毒 0				
	地 0 毒 0				
	水 0 毒 0				

「ヘヴィリフター」や「ソーサレス」と共に現れる中級クラスの武道家。接近戦での3連続コンビネーションがかなり強力だ。リーチの長い突き攻撃や晶霊術を絡めて戦うといいだろう。

No.181



パワープラント

H P	12000	攻撃	120	防御属性	
EXP	145	防御	0	水	80 毒 0
ガルド	450	知力	0	風	0 毒 0
アイテム	レモングミ(8%)				
	バナナ(20%)				
	火 -80 毒 0				
	地 50 毒 0				
	水 0 毒 0				

「キャニバラスプラント」のパワーアップ版。口から種を飛ばす攻撃は敵のふところに落ってしまえば当たらない。あとは攻撃を集中してたたみかけよう。タックルには防御で対抗だ。

No.179



ハンター

H P	3000	攻撃	200	防御属性	
EXP	76	防御	180	水	0 毒 0
ガルド	224	知力	83	風	0 毒 0
アイテム	スペクタクルズ(10%)				
	レモングミ(5%)				
	火 0 毒 0				
	地 0 毒 0				
	水 0 毒 0				

インフェリアの東方、シャンパール周辺の平原や砂漠に出没する狩人。たいていほかの敵と徒党を組み、後ろから弓で援護してくる。ジャンプで接近し、最優先で倒しておこう。

No.199



ハンチバック

H P	3900	攻撃	200	防御属性	
EXP	115	防御	350	水	0 毒 0
ガルド	740	知力	0	風	0 毒 0
アイテム	レモングミ(10%)				
	パイナップル(3%)				
	火 -50 毒 0				
	地 0 毒 0				
	水 70 毒 0				

水晶島の山に生息するモンスターでカトルボーンの色違い。リーチは短い。数体に囲まれてパンチ攻撃を繰り返されると抜け出せなくなるので、必ず間合いを取って戦うこと。

No.035



バイオレントバイバー

H P	4530	攻撃	200	防御属性	
EXP	82	防御	270	水	40 毒 0
ガルド	440	知力	0	風	0 毒 0
アイテム	アップルグミ(15%)				
	ミックスグミ(10%)				
	火 0 毒 0				
	地 40 毒 0				
	水 0 毒 0				

鋭い尻尾の他にかみつき攻撃を新たに修得した、「ブラッドバイター」の上位モンスターが、どちらも攻撃に移るまでが非常に遅く、全然バイオレントではない。

No.195



バッファロー

H P	9900	攻撃	515	防御属性	
EXP	625	防御	620	水	0 毒 0
ガルド	1800	知力	100	風	0 毒 0
アイテム	オレンジグミ(25%)				
	火 0 毒 0				
	地 50 毒 0				
	水 0 毒 0				

地底の奥底で暮らしているため、地と風属性に強い。角を突き立てて突進する「ロングホーントレイン」は多段ヒットするうえ威力が大きいので、まずは遠距離から晶霊術で攻撃しよう。

No.108



バルドヘッド

H P	3800	攻撃	200	防御属性	
EXP	94	防御	240	水	0 毒 0
ガルド	260	知力	20	風	0 毒 0
アイテム	アップルグミ(5%)				
	オレンジグミ(3%)				
	火 0 毒 0				
	地 0 毒 0				
	水 0 毒 0				

「ハーマスロアー」系の最上級モンスター。ファロス教会の付近に出現するが、なぜこんなガラの悪そうなやつがいるのだろうか？

No.145



ハンガーブラッド

H P	8200	攻撃	350	防御属性	
EXP	386	防御	440	水	0 毒 0
ガルド	1110	知力	0	風	0 毒 0
アイテム	レモングミ(10%)				
	タスクのにく(25%)				
	火 0 毒 0				
	地 50 毒 0				
	水 0 毒 0				

タスク類の中でも、血のような赤いボディが特徴的なこの「ハンガーブラッド」。タスクのように見えてしまうが、決してそんなことはない。動きが鈍いので「イラプション」で倒す。

No.172



バンダースナッチ

H P	12000	攻撃	420	防御属性	
EXP	722	防御	550	水	-30 毒 0
ガルド	2120	知力	0	風	0 毒 0
アイテム	トマト(20%)				
	ミラクルグミ(13%)				
	火 0 毒 0				
	地 0 毒 0				
	水 -50 毒 0				

攻撃手段は「サヴェイジビースト」と変わらないが、パンチ攻撃の頻度が上がっている。遠くからでも敵集団の中に入らないように。まずは晶霊術から攻撃のきっかけをつかおう。

No.000



バンデット

H P	900	攻撃	40	防御属性	
EXP	10	防御	60	水	0 毒 0
ガルド	36	知力	55	風	0 毒 0
アイテム	チーズ(30%)				
	シープスマント(12%)				
	火 0 毒 0				
	地 0 毒 0				
	水 0 毒 0				

「アーチャー」と共に行動し通行人を襲うおなじみ。短剣による攻撃しかしてこないので、アークセリヤーが手に入りにくい序盤では、この敵が落とす「シープスマント」が貴重なアイテムだ。

ハンマースロアー

HP	1000	攻撃	82	防御属性
EXP	21	防御	120	水 0 雷 0
ガルド	80	知力	50	風 0 光 0
アイテム	スペクタクルズ(25%)	火 0 雷 0		
	アプブルグミ(12%)	地 0 雷 0		
	スペクタクルズ(95%)	氷 0 雷 0		

敵ではハンマーを投げつけてきたり「グレイブ」の魔法を唱えてきたりと、見た目とは裏腹になかなか知性的な行動をとる。ハンマーは戻ってくる時に攻撃判定があるので注意。

ピーケー

HP	10000	攻撃	420	防御属性
EXP	510	防御	400	水 0 雷 0
ガルド	1155	知力	96	風 0 光 0
アイテム	スペクタクルズ(20%)	火 0 雷 0		
	キルマフルーツ(13%)	地 0 雷 0		
	キルマフルーツ(90%)	氷 0 雷 0		

「ネコリスト」には及ばないものの、卓越した剣技でリッド達の前に立ちふさがる。「セージ」「レンジャー」とパーティーを組んでいるため、倒すのは後回しにした方がいだろう。

ビートビースト

HP	6000	攻撃	200	防御属性
EXP	105	防御	290	水 0 雷 50
ガルド	615	知力	0	風 0 光 0
アイテム	ビート(25%)	火 100 雷 0		
	オレンジグミ(5%)	地 0 雷 0		
	ビート(80%)	氷 0 雷 0		

高く、ラッシュをかければ反響の余地無く葬り去ることができる。しかしレウガと生かしたと、短い左右の手を使ったラッシュを繰返してくれることも。これは一見の価値アリ。

リアルへい

HP	5000	攻撃	145	防御属性
EXP	0	防御	160	水 0 雷 0
ガルド	0	知力	100	風 0 光 0
アイテム		火 0 雷 0		
		地 0 雷 0		
		氷 0 雷 0		

豪傑としての好戦的な性格が、攻撃のタイミングカウンテンボ強い。そのため、こちらを倒すまであとに防御すれば敵の攻撃を簡単に防げる。防御したら再び攻撃しよう。

ファイアクラウド

HP	4800	攻撃	350	防御属性
EXP	657	防御	300	水 -50 雷 50
ガルド	1200	知力	100	風 0 光 0
アイテム	ビート(20%)	火 100 雷 0		
	フレアメント(2%)	地 0 雷 0		
	フレアメント(35%)	氷 -75 雷 0		

「セージ」と共に王都一決定戦の決勝に登場する。長時間漂う炎の雲が非常にやっかい。王都の強力な武器を装備して「虎牙破斬」で攻めるといいだろう。

ファイアバグ

HP	7800	攻撃	420	防御属性
EXP	825	防御	450	水 -75 雷 0
ガルド	860	知力	0	風 0 光 0
アイテム	レモングミ(10%)	火 80 雷 0		
	フレアボトル(5%)	地 0 雷 0		
	レモングミ(75%)	氷 -30 雷 0		

「セージ」と共に王都一決定戦の決勝に登場する。小さい体に似合わずHPが高いので、「フリーズランサー」、といった強力な水系魔法をひるませてからリッドを切り込ませよう。

ヒアデス

HP	45000	攻撃	500	防御属性
EXP	4000	防御	800	水 20 雷 40
ガルド	30	知力	100	風 20 光 -50
アイテム	メンタルバングル(100%)	火 20 雷 0		
	たまご(100%)	地 20 雷 0		
		氷 20 雷 0		

近距離では強力な術の前に圧倒されてしまう。まずは、遠距離から晶毒術で敵をひるませ、それから接近する。あまり防御しないので、接近したら一気に片をつけるつもりで攻撃しよう。

ビーストオーガ

HP	12000	攻撃	800	防御属性
EXP	625	防御	600	水 0 雷 0
ガルド	1600	知力	68	風 0 光 0
アイテム	レモングミ(15%)	火 50 雷 0		
	スターメイス(10%)	地 50 雷 0		
	レモングミ(50%)	氷 0 雷 0		

オーガ系の最強モンスター。半端でない攻撃力から繰り出されるパンチとボディプレスは、喰らうとビョロやすい。また、ボディプレスはほとんど返さないで、きっちり防御すること。

ビッグフット

HP	9999	攻撃	280	防御属性
EXP	196	防御	300	水 0 雷 0
ガルド	1200	知力	32	風 0 光 0
アイテム	セージ(7%)	火 -80 雷 0		
	バイングミ(8%)	地 0 雷 0		
		氷 100 雷 0		

水晶山の山に出現する巨大な雪男。先制の「イラプション」でイニシアチブを取らないと、「ブランドローラー」や「フリーズランサー」といった凶悪な攻撃でたちまちピンチに陥る。

ファイアウォーリア

HP	13400	攻撃	440	防御属性
EXP	722	防御	450	水 -80 雷 0
ガルド	2600	知力	77	風 0 光 0
アイテム	カオスシールド(12%)	火 100 雷 0		
	レッドソディ(15%)	地 0 雷 0		
	レッドソディ(80%)	氷 -80 雷 0		

完璧な火耐性を持つアイスウォーリアの上位バージョン。「イラプション」や「真鳳天駆」等はまったく効果がない。HPも非常に高いので「フリーズランサー」級の水系魔法は必須。

ファイアバード

HP	1800	攻撃	100	防御属性
EXP	58	防御	140	水 -30 雷 50
ガルド	128	知力	0	風 0 光 0
アイテム	トマト(20%)	火 100 雷 0		
	フランベルジュ(12%)	地 0 雷 0		
	トマト(95%)	氷 -50 雷 0		

炎を身にまとった鳥。当然ながら火属性による攻撃は効果が薄い。水や氷が効果大。また戦闘後まれに「フランベルジュ」という強力な剣を落とすことも。これ目当ての狙撃もアリ。

ファイアフライヤー

HP	5500	攻撃	280	防御属性
EXP	264	防御	410	水 0 雷 0
ガルド	850	知力	83	風 20 光 -50
アイテム	フレアボトル(10%)	火 0 雷 30		
		地 0 雷 0		
	フレアボトル(60%)	氷 0 雷 0		

ファイアとは名ばかりで、火に耐性があるわけでも火属性の攻撃をしてくるわけでもない。体当たりと超音波しか仕掛けてこないで、中身は「ナイトフライヤー」と変わらないガコ敵。

No.238

ファルシアホーンズ



H P	2200	攻撃	160	防御属性	
E X P	102	防御	230	水	0 氷 0
ガルド	220	知力	100	雷	0 炎 0
	やまつの (35%)			火	-50 雷 0
アイテム	オレンジグミ (10%)			地	50 氷 0
	やまつの (70%)			水	0 炎 0

雪峰ファロースに広く生息する凶器なヤギで、異様に発達したその角で登山者を脅かす。突進攻撃「スナイプゴート」は強力なので、突っ込んできたらジャンプしてかわそう。

No.118

ファントム



H P	3200	攻撃	170	防御属性	
E X P	54	防御	120	水	0 氷 0
ガルド	140	知力	0	雷	0 炎 -50
	アップルグミ (5%)			火	-50 雷 100
アイテム	オレンジグミ (3%)			地	0 氷 0
	アップルグミ (90%)			水	70 炎 0

氷属性のパンチと口から吐き出す冷気で攻撃するが、たいしたことはない。幽霊に殴られるという貴重な体験をしたいなら、風晶の洞窟や夜中にパロール周辺をウロウロしてみよう。

No.249

フェイク



H P	10000	攻撃	420	防御属性	
E X P	2100	防御	0	水	99 氷 99
ガルド	1050	知力	100	雷	99 炎 99
	ライフボトル (100%)			火	99 雷 99
アイテム				地	99 氷 98
	バイングミ (50%)			水	99 炎 99

宝箱に化け、冒険者をぬか喜びさせる悪質なモンスター。すべての属性に耐性を持つので、ほとんどダメージを与えられない。はじめから毒状態なので、そのうち勝手に死んでくれる。

No.209

フェニックス



H P	11800	攻撃	480	防御属性	
E X P	566	防御	500	水	-30 氷 0
ガルド	1111	知力	180	雷	0 炎 0
	ミックスグミ (10%)			火	100 雷 0
アイテム	フレアボトル (15%)			地	0 氷 0
	フレアボトル (80%)			水	-100 炎 0

火の鳥だけあって火属性への耐性はバツグン。しかし氷属性には無防備なので、氷属性を持つ武器を装備して上空攻撃を繰り返せば簡単に勝てる。防具も火属性のものを着用しよう。

No.150

フォレストホーク



H P	1200	攻撃	80	防御属性	
E X P	32	防御	128	水	0 氷 0
ガルド	112	知力	65	雷	0 炎 0
	アップルグミ (10%)			火	-50 雷 0
アイテム	オレンジグミ (5%)			地	0 氷 0
	オレンジグミ (95%)			水	0 炎 0

上空から急降下してくる鳥型モンスター。素通りさせると後列のキャラクターを狙われてしまうので、その前に対空攻撃や「虎牙破斬」で叩き落とし、地上に落ちたところを追い打ちだ。

No.226

フライングポリープ



H P	6900	攻撃	300	防御属性	
E X P	458	防御	460	水	0 氷 0
ガルド	1307	知力	100	雷	0 炎 -50
	バイングミ (10%)			火	0 雷 100
アイテム	ミラクルグミ (3%)			地	0 氷 0
	バイングミ (50%)			水	0 炎 0

不気味な姿で空中をさまようモンスター。爪での引っかかり攻撃と「アクアエッジ」を距離に応じて使い分ける、という知性の高さも見える。光属性の攻撃でたたみ込んでしまおう。

No.246

ファンガスネイル



H P	7650	攻撃	300	防御属性	
E X P	82	防御	450	水	0 氷 0
ガルド	256	知力	75	雷	0 炎 0
	バナナ (18%)			火	0 氷 0
アイテム	バイングミ (10%)			地	50 氷 0
	バナナ (80%)			水	0 炎 0

一見するとカタツムリのようなだが、「アイスニードル」や「放電」で攻撃したりとかなり強い。ほかの敵と一緒に出現した場合は後方で術を連発されるので、優先的に倒そう。

No.103

ファントムナイト



H P	12500	攻撃	480	防御属性	
E X P	510	防御	350	水	0 氷 0
ガルド	1550	知力	0	雷	0 炎 0
	ルーンボトル (15%)			火	0 氷 0
アイテム	オーダーシールド (8%)			地	0 氷 0
	オーダーシールド (35%)			水	0 炎 0

猛烈な勢いで突進してくる暴走モンスター。「裂空斬」やジャンプ突きで素早く接近。その距離を十分に離すことが重要。強敵だが「ルーンボトル」を落とすので戦う価値はある。

No.083

フェザーマジック



H P	2650	攻撃	210	防御属性	
E X P	82	防御	280	水	0 氷 0
ガルド	520	知力	50	雷	0 炎 50
	アップルグミ (15%)			火	0 氷 0
アイテム	グレートソード (13%)			地	0 氷 0
	アップルグミ (90%)			水	0 炎 0

氷属性の羽、火属性の急降下攻撃に加え、「ファイアフルフレア」まで揃えてくる強敵。ジャンプ斬り、「虎牙破斬」で晶蓋術を使われる前に倒すのが理想的。

No.095

フォリクルス



H P	5000	攻撃	400	防御属性	
E X P	212	防御	450	水	-30 氷 0
ガルド	755	知力	40	雷	0 炎 0
	オレンジグミ (15%)			火	0 氷 0
アイテム	ストライクアックス (12%)			地	-40 氷 0
				水	0 炎 0

特異な形状をしたモンスターで、頭部分にしかやられ判定がない。遠くから「サンダーブレード」を使う強敵なので、「ストライクアックス」狙いでなければ倒すのは難しい。

No.015

フライングノール



H P	3800	攻撃	178	防御属性	
E X P	115	防御	286	水	0 氷 0
ガルド	520	知力	35	雷	0 炎 0
	ミックスグミ (5%)			火	0 氷 0
アイテム	レモングミ (8%)			地	0 氷 0
	ミックスグミ (35%)			水	0 炎 0

「ナイトフライヤー」同様、セレスティア全土に広く生息している飛行モンスター。舌を伸ばして攻撃してくる。ジャンプ攻撃を仕掛け、着地後は特技でさらに倒す。

No.044

ブラウンポット



H P	800	攻撃	80	防御属性	
E X P	12	防御	120	水	0 氷 0
ガルド	72	知力	0	雷	0 炎 0
	バナシアボトル (15%)			火	0 氷 0
アイテム	リキユールボトル (3%)			地	0 氷 0
	バナシアボトル (80%)			水	0 炎 0

触手と雷属性の煙が武器。序盤に出会うだけあり、まだまだゴッド。雷属性の「虎牙破斬」の2発目が当たらないことが多いので、「雷神刺」を使った方が安定する。

ブラッドサッカー



H P	3000	攻撃	210	防御属性	
EXP	82	防御	240	水	70 雷 -30
ガルド	418	知力	78	風	0 光 0
アイテム	バナシアーボトル(10%)				
	火 0 雷 0				
	地 0 毒 0				
	バナシアーボトル(80%)				
	水 0 毒 0				

血を吸う場所を好み、血をすすりヒルのようなモンスター。小さな外見に似合わずかなり強いので、「雷神剣」と「ライトニング」の2段階でトドメを刺そう。

ブラッドバイター

No.037



H P	3500	攻撃	160	防御属性	
EXP	50	防御	180	水	0 雷 0
ガルド	128	知力	0	風	30 光 0
アイテム	にんじん(35%)				
	火 0 雷 0				
	オレンジグミ(15%)				
	地 30 毒 0				
	オレンジグミ(40%)				
	水 0 毒 0				

「アローテイル」が人の血の味を覚え、さらに凶暴化したモンスター。といっても、ステータスが全体的にアップしただけで攻撃方法は変わっておらず、晶霊術を併用すれば楽勝だ。

ブリーズキーパー



H P	8000	攻撃	380	防御属性	
EXP	537	防御	480	水	50 雷 50
ガルド	2500	知力	128	風	80 光 0
アイテム	ミラクलगミ(10%)				
	火 -40 雷 -40				
	地 0 毒 0				
	ミラクलगミ(30%)				
	水 0 毒 0				

上空の高い位置を飛び、「エアスラスト」や羽を飛ばして攻撃を仕掛ける。2体以上で「エアスラスト」を連発されると手が出せない。術を使われる前にジャンプ斬りで撃墜しよう。

ブリーブ

No.206



H P	7000	攻撃	300	防御属性	
EXP	858	防御	300	水	0 雷 -50
ガルド	1900	知力	78	風	0 光 50
アイテム	ミルク(20%)				
	火 0 雷 0				
	エリクシール(1%)				
	地 50 毒 0				
	エリクシール(20%)				
	水 0 毒 0				

ある迷宮に出現する軟体生物。距離を空けると、付近に瞬間移動して口から水流を吐くので、この攻撃はジャンプしてかわそう。接近して攻撃すれば特に問題なく倒せるはずだ。

ブルーローバー



H P	5540	攻撃	240	防御属性	
EXP	82	防御	250	水	0 雷 0
ガルド	256	知力	72	風	0 光 0
アイテム	レモングミ(10%)				
	火 -30 雷 20				
	リキールボトル(15%)				
	地 0 毒 0				
	レモングミ(75%)				
	水 0 毒 0				

フェアリアの森林部で出会う。「グリーンローバー」の上位モンスター。攻撃方法は「グリーンローバー」と同様。船手をバタバタさせるだけ。動きも鈍いので簡単に倒せるだろう。

ブルフロッグ

No.164



H P	8400	攻撃	360	防御属性	
EXP	158	防御	398	水	80 雷 -50
ガルド	760	知力	58	風	0 光 0
アイテム	きゅうり(25%)				
	火 50 雷 0				
	バイングミ(8%)				
	地 0 毒 0				
	きゅうり(80%)				
	水 0 毒 0				

たいてい「ボイズントード」とグループで出現する青い大ガエル。ジャンプキックと「酸沙雨」で攻撃してくるが、距離を取って攻撃をかわしたあとに反撃すれば楽に倒せる。

ブレイリーホーク



H P	3000	攻撃	150	防御属性	
EXP	76	防御	220	水	0 雷 0
ガルド	160	知力	77	風	0 光 0
アイテム	たまご(40%)				
	火 0 雷 0				
	アップルグミ(35%)				
	地 0 毒 0				
	たまご(95%)				
	水 0 毒 0				

スルーさせてしまうと晶霊術録唱の妨けになってしまうので、近くなら上空攻撃から、遠くならジャンプ突きと、距離に合わせて攻撃を選択し、確実に撃墜しよう。

ブローズヘアー

No.162



H P	6500	攻撃	350	防御属性	
EXP	229	防御	450	水	-80 雷 0
ガルド	1320	知力	0	風	0 光 0
アイテム	にんじん(25%)				
	火 0 雷 0				
	バイングミ(5%)				
	地 0 毒 0				
	にんじん(80%)				
	水 50 毒 0				

「ラビットラビット」と同様のウサギ型モンスター。リーチの短いジャンプキックしか攻撃手段を持たないので、敵との距離を空けて突撃攻撃を使えば安全に倒せる。

フロートドラゴン



H P	9600	攻撃	340	防御属性	
EXP	510	防御	580	水	100 雷 -50
ガルド	1440	知力	0	風	0 光 0
アイテム	バイングミ(10%)				
	火 0 雷 0				
	ミラクलगミ(5%)				
	地 0 毒 0				
	ミラクलगミ(25%)				
	水 0 毒 0				

ドラゴン系モンスターの最上位版。攻撃は玉を飛ばしたり尻尾で突いたりするだけ。ぶつかるだけで接近戦を挑んでもいいが、遠距離から晶霊術で押し退けたいなら楽に勝てる。

ヘヴィリフター

No.107



H P	2800	攻撃	120	防御属性	
EXP	50	防御	180	水	0 雷 0
ガルド	111	知力	50	風	0 光 0
アイテム	アップルグミ(12%)				
	火 0 雷 0				
	バスタ(35%)				
	地 0 毒 0				
	アップルグミ(75%)				
	水 0 毒 0				

モルルー・バロール周辺を「バトラー」や「ソーサレス」と共にウロついている。「クレイブ」を倒え、ハンマーを投げつけてくる所は「ハンマースローア」そっくり。真っ先に始末しよう。

ヘビースネーク



H P	5500	攻撃	196	防御属性	
EXP	115	防御	380	水	0 雷 0
ガルド	400	知力	25	風	0 光 0
アイテム	タスクのにく(20%)				
	火 0 雷 0				
	ボーンナックル(10%)				
	地 50 毒 0				
	レモングミ(60%)				
	水 0 毒 0				

動きが鈍いものの、防御が固くHPも多いので、倒すのに時間がかかってしまいがち。目が赤いローバーを受けずにダッシュジャンプ突きや「裂空斬」で接近するといいたい。

ヘルカイト

No.217



H P	11200	攻撃	550	防御属性	
EXP	722	防御	650	水	-70 雷 0
ガルド	3333	知力	150	風	0 光 0
アイテム	セージ(10%)				
	火 100 雷 0				
	レッドセージ(8%)				
	地 0 毒 0				
	水 -100 毒 0				

炎の上級晶霊術「エクスブロード」までも使いこなす強敵。ほかの攻撃も火が主体なので、防具は火属性のものを装備しよう。さらに氷属性の武器で上空攻撃をメインに攻め立てよう。

No.130

ヘルハウンド



H P	3900	攻撃	240	防御属性	
E X P	74	防衛	280	氷	-50
ガルド	430	知力	53	雷	0
アイテム	アップルグミ(15%)				
	オレンジグミ(8%)				
	アップルグミ(80%)				

霊峰ファロースでしか遭遇しないため、つい見過しがちだ。中身は普通の犬に毛が生えた程度なので、軽く撃破できる。

No.134

ボイズントード



H P	4320	攻撃	190	防御属性	
E X P	94	防衛	295	氷	0
ガルド	260	知力	49	雷	0
アイテム	レモングミ(70%)				

毒を持っているが、それを防ぐために「ボイズンチェック」を装備するのは重荷。毒を吸うら覚悟で、短期決戦に持ち込もう。どの属性の攻撃も効果があるので、一番強力なものを。

No.135

ボーンナイト



H P	2950	攻撃	180	防御属性	
E X P	50	防衛	200	氷	0
ガルド	158	知力	0	雷	0
アイテム	ボネト(18%)				
	ニンブルレイピア(10%)				
	ニンブルレイピア(50%)				

アンデッドモンスターだが、弱点であるはずの火・光耐性が通常レベルまで強化されている。ただし、効果がないわけではないので、「骨人刺」を防ぐためにも遠慮なく吸えていこう。

No.074

ポルターガイスト



H P	2500	攻撃	150	防御属性	
E X P	76	防衛	160	氷	0
ガルド	190	知力	0	雷	-50
アイテム	アップルグミ(15%)				
	オレンジグミ(8%)				
	アップルグミ(95%)				

浮遊霊の一種で、直接攻撃はほとんど行わず、後衛から他のモンスターを援護するのが主な役目。大した敵ではないが、こういうタイプは先に始末するに限る。

No.012

マーキングプラント



H P	1500	攻撃	82	防御属性	
E X P	21	防衛	120	氷	50
ガルド	82	知力	35	雷	0
アイテム	バナシニアボトル(5%)				
	レタス(30%)				
	バナシニアボトル(95%)				

リーチの長い触手と長時間遠く雷属性の花粉で攻撃してくるが、植物らしく移動速度は遅い。ダッシュで素早く近づき、機先を制して連続技を叩き込めばそれほど怖くない相手だ。

No.052

マイコノド



H P	2200	攻撃	110	防御属性	
E X P	36	防衛	150	氷	0
ガルド	90	知力	0	雷	-50
アイテム	とうふ(25%)				
	コルセスカ(8%)				
	とうふ(80%)				

ボディアタックの他に、目から出す毒ガスやリング状のレーザーといった多彩な攻撃を持つ。しかし、動きが鈍く、たいいてい技を披露する前に連続技で殲滅されてしまう哀れなキノコだ。

No.099

ポアス



H P	580	攻撃	50	防御属性	
E X P	16	防衛	40	氷	-50
ガルド	40	知力	0	雷	0
アイテム	アップルグミ(15%)				
	オレンジグミ(8%)				

インフェリア編の序盤に出現する謎の球体。実害はほとんどない。セレスティアで遭遇することがあるが、もはやそのころには単なるザコキャラ以下の存在でしかないだろう。

No.090

ホーネット



H P	900	攻撃	210	防御属性	
E X P	42	防衛	170	氷	0
ガルド	120	知力	52	雷	0
アイテム	バナシニアボトル(12%)				
	バナシニアボトル(75%)				

デラーニードルの上位モンスターに当たる。常に集団で行動し、尾から針を飛ばして攻撃してくる。どの属性の晶雷術でもよく効くので、広範囲に効果があるものでまとめて倒そう。

No.200

ホームクルス



H P	15000	攻撃	350	防御属性	
E X P	229	防衛	320	氷	50
ガルド	890	知力	0	雷	60
アイテム	パンヤめん(15%)				
	ラベンダー(1%)				

勢いよくアップバーを繰り出したり、フックの3連発など動きは速いけれどやたら元素属性に弱く仕掛けてくる。火と光の属性に弱いので、この弱点を突いた攻撃を集中しよう。

No.075

ボルテック



H P	1800	攻撃	120	防御属性	
E X P	85	防衛	210	氷	-40
ガルド	181	知力	80	雷	0
アイテム	フレアボトル(12%)				
	フレアボトル(95%)				

つねに攻撃判定を身にまどっているため、連続技の途中で邪魔されることが多く、攻撃時に出現すると非常にやっかい。ジャンプ攻撃ではたき焦としてさっさと片づけよう。

No.220

マーダー



H P	7200	攻撃	280	防御属性	
E X P	115	防衛	220	氷	-70
ガルド	550	知力	50	雷	0
アイテム	レモングミ(13%)				
	パイニングミ(10%)				
	レモングミ(60%)				

胸からビーム、手からマシンガンと強力な攻撃を繰り出すが、攻撃後にキョロキョロと見回すので、この間に接近して攻撃しよう。突き系の攻撃は当たらないので要注意。

No.176

マウントワーム



H P	8350	攻撃	400	防御属性	
E X P	184	防衛	470	氷	0
ガルド	810	知力	58	雷	0
アイテム	ミラクグミ(10%)				
	ミラクグミ(6%)				
	レモングミ(60%)				

「トロピクスワーム」と同様のモンスターなので、戦い方も同様でOK。ただし、攻撃に当たると、ごくまれに命中率低下状態になってしまうので注意しよう。

マックアツイン

水

HP	8630	攻撃	380	属性	
EXP	484	防御	500	水	80 毒 -50
カルド	1200	能力	50	風	0 光 0
アイテム	えび (35%)			火	50 毒 0
	アップルグミ (15%)			地	0 ? 0
	アップルグミ (95%)			氷	0 ? 0

ミミ血を吸い、さらに真紅に染まったレッドロブスター。かなりの高/パラメーターを誇る。毒に弱いのは相変わらずなので「毒害神刺」から「毒神双破斬」につなげると効果絶大。

マッドマン

地

HP	7500	攻撃	300	属性	
EXP	166	防御	410	水	0 毒 0
カルド	928	能力	0	風	0 光 -50
アイテム	アップルグミ (15%)			火	0 毒 50
	ポテト (25%)			地	50 ? 0
	アップルグミ (90%)			氷	0 ? 0

水晶の荒坑に出現するモンスターのなかでは弱い部類に入る。HPは高いが、動きが非常に遅く、壁面に「イラプション」に巻き込むことができるからだ。

マンティコア

地

HP	2200	攻撃	120	属性	
EXP	32	防御	160	水	0 毒 80
カルド	100	能力	0	風	0 光 80
アイテム	アップルグミ (15%)			火	80 毒 0
	オレンジグミ (10%)			地	0 ? 0
	アップルグミ (90%)			氷	0 ? 0

光線を撃ってくるモンスター。ジャンプ攻撃で一気に接近し、通地キャンセルでたたくので光線を撃たせないように戦おう。水晶壺の河に出現する。

ミスリルゴーレム

地

HP	11100	攻撃	750	属性	
EXP	858	防御	350	水	75 毒 -50
カルド	6000	能力	0	風	75 光 75
アイテム	レモングミ (15%)			火	75 毒 75
	ミラクルグミ (8%)			地	75 ? 0
	レモングミ (90%)			氷	75 ? 0

ゴーストパンチ、トゲ鉄球攻撃などを繰り出し、その攻撃力は非常に強力。接近戦では間違えて不利なので、遠距離から晶雷術をメインして戦うのが得策。属性にも注意しよう。

ミラージュナイト

水

HP	12000	攻撃	300	属性	
EXP	1225	防御	550	水	0 毒 50
カルド	1364	能力	152	風	0 光 100
アイテム	レモングミ (18%)			火	50 毒 50
	ビヨバン (1%)			地	50 ? 0
	レモングミ (95%)			氷	0 ? 0

「ミスト」は単なるこけおとし。「ファイアボール」に注意しながら接近しよう。近づくと一掃するので、ジャンプ斬りで地上に落としたり、逃がすそのまま攻めていこう。

メガデス

氷

HP	9600	攻撃	420	属性	
EXP	458	防御	460	水	0 毒 0
カルド	1450	能力	80	風	0 光 -80
アイテム	パーフェクトグミ (4%)			火	-50 毒 100
	ベルベース (3%)			地	0 ? 0
	パーフェクトグミ (70%)			氷	0 ? 0

まれに「ベルベース」を落とすので、レベルアップ以外に能力をアップできる可能性がある貴重なモンスター。「ダークフォース」を唱える強敵だが、それに見合うだけの見返りはある。

マッドイール

水

HP	4500	攻撃	170	属性	
EXP	54	防御	190	水	80 毒 -30
カルド	80	能力	56	風	0 光 0
アイテム	バナシアボトル (12%)			火	0 毒 0
	キルマフルーツ (25%)			地	50 ? 0
	キルマフルーツ (80%)			氷	0 ? 0

パロール周辺の海岸や、風晶壺の空洞に出現する巨大ウナギ。少々HPは高いが、攻撃モーションが遅いので、「ライトニング」で援護してもらいつつリッドの直接攻撃でトドメを刺そう。

マホガニー

地

HP	850	攻撃	52	属性	
EXP	16	防御	100	水	50 毒 0
カルド	36	能力	71	風	0 光 0
アイテム	アップルグミ (8%)			火	-50 毒 0
	トマト (40%)			地	50 ? 0
	トマト (95%)			氷	0 ? 0

遠距離にいると大量のリングを放ってくる。ダメージはそれほどでもないが、攻撃の手が止まってしまうのは痛い。ダッシュで素早く間合いを詰め、この攻撃をさせないように戦おう。

ミスト

No.096

HP	3600	攻撃	180	属性	
EXP	181	防御	350	水	-20 毒 0
カルド	876	能力	30	風	0 光 0
アイテム	リキュールボトル (13%)			火	-50 毒 0
	スペクタクルズ (25%)			地	0 ? 0
	スペクタクルズ (90%)			氷	0 ? 0

夜になると主にティンシア地方に出現する人碑。「ボルテック」同様、他の敵と同時に出現することが多く、非常にうっとうしい。ジャンプ突きに「イラプション」を混ぜて対抗しよう。

ミニコイド

No.096

HP	600	攻撃	90	属性	
EXP	21	防御	90	水	0 毒 0
カルド	50	能力	67	風	0 光 -50
アイテム	とうふ (5%)			火	0 毒 50
	とうふ (90%)			地	0 ? 0
	とうふ (90%)			氷	0 ? 0

必ず「マイコニド」と一緒に出現する子キノコ。大ききこそ小さいがその攻撃方法はまったく変わらない。まとまって出現するため、晶雷術も併用して手早く片づけよう。

メイジ

水

HP	850	攻撃	77	属性	
EXP	22	防御	80	水	0 毒 50
カルド	80	能力	60	風	0 光 0
アイテム	レモン (35%)			火	0 毒 0
	アップルグミ (15%)			地	0 ? 0
	レモン (90%)			氷	0 ? 0

モルミ周辺に出現する敵の中では比較的小さい部類に入る。「アシッドレイン」や「ディープミスト」を唱えてくるが、直接ダメージを受けるわけではないので、倒すのは後回しでいい。

メタリカ

No.148

HP	4600	攻撃	340	属性	
EXP	537	防御	400	水	-50 毒 0
カルド	1911	能力	80	風	0 光 -50
アイテム	レモングミ (12%)			火	100 毒 100
	バイングミ (6%)			地	0 ? 0
	レモングミ (60%)			氷	0 ? 0

いやらしさは「リバーシクル」と肩を並べるモンスター。つねに攻撃判定が発生しており、リーチの長い技でないとはとんど打ち負ける。晶雷術も併用し、苦手な属性の攻撃を使おう。



メデューサ

HP	9500	攻撃	380	防御属性	
EXP	657	防御	410	水	80 毒 -50
カルド	2320	知力	80	風	0 光 0
				バナシアアボトル (18%)	火 50 毒 0
アイテム				リバヴィウザー (1%)	地 0 毒 0
				バナシアアボトル (90%)	水 -50 毒 0

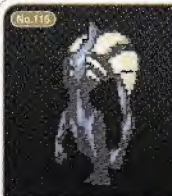
晶霊術は一切使わないが、目から出す凍結ビームには十分な注意が必要。この時点で「フリーズチェック」は手に入らないので、「バナシアアボトル」の用意をしておくこと。



モンク

HP	500	攻撃	42	防御属性	
EXP	8	防御	10	水	0 毒 0
カルド	12	知力	46	風	0 光 0
				火	0 毒 0
アイテム				地	0 毒 0
				水	0 毒 0

レグリス道場のイベントで強制的に戦闘になる。8体も同時に出現するため、リーチの長い突撃攻撃に「雷神剣」をつなげてまとめて串刺しにすると効率よく倒せる。



ラウカマール

HP	16000	攻撃	600	防御属性	
EXP	791	防御	600	水	0 毒 0
カルド	2222	知力	83	風	50 毒 -50
				ミラクルグミ (15%)	火 0 毒 90
アイテム				カイザーナックル (20%)	地 0 毒 0
				カイザーナックル (35%)	水 0 毒 0

強敵「トールマン」の上位モンスターのはずだが、使用してくる晶霊術は「エアスラスト」と大體にパワーダウンしており、それほど脅威ではない。「カイザーナックル」を落とす唯一の敵。



ラファール

HP	4500	攻撃	100	防御属性	
EXP	70	防御	180	水	0 毒 0
カルド	150	知力	100	風	50 毒 0
				オレンジグミ (8%)	火 0 毒 0
アイテム				バナシアアボトル (5%)	地 0 毒 0
				オレンジグミ (60%)	水 0 毒 0

人型モンスターだが、足がなく宙に浮いている。リーチの長いパンチ攻撃を得意としているので、接近戦を避けて遠隔からジャンプ斬りで攻撃していくのが効果的だ。



リパーシクル

HP	2950	攻撃	175	防御属性	
EXP	82	防御	260	水	0 毒 50
カルド	450	知力	64	風	0 光 0
				アップルグミ (15%)	火 50 毒 0
アイテム				ブラックソディ (15%)	地 0 毒 0
				ブラックソディ (75%)	水 50 毒 0

高速で飛来し、力による攻撃を仕掛けてくるうたとおいにこの上ないモンスター。まず、「イラプション」などの広範囲晶霊術で動きを止め、それから直接攻撃でトドメを刺そう。



リビングデット

HP	4000	攻撃	140	防御属性	
EXP	68	防御	210	水	0 毒 0
カルド	185	知力	0	風	0 光 -100
				オレンジグミ (10%)	火 -50 毒 100
アイテム				レモングミ (3%)	地 0 毒 0
				オレンジグミ (40%)	水 50 毒 0

「ダール」の上位モンスター。攻撃も「クル」と同様で口から頭蓋骨を出したり、手首を飛ばしながらのアップバーなど、ユニークなものが多い。余裕があったらじっくり観察してみよう。



メルティングポット

HP	3500	攻撃	180	防御属性	
EXP	50	防御	200	水	0 毒 0
カルド	120	知力	0	風	0 光 0
				ライフボトル (10%)	火 50 毒 0
アイテム					地 -50 毒 0
				ライフボトル (50%)	水 50 毒 0

器に足が生えたようなモンスターで、触手を伸ばしての攻撃が得意。たまに器のフチから出して電撃を発することもあるが、どちらもリーチは短い。少し離れて突き攻撃で攻めよう。



ラーナ

HP	4500	攻撃	240	防御属性	
EXP	166	防御	380	水	0 毒 0
カルド	620	知力	78	風	0 光 0
				レモングミ (13%)	火 0 毒 0
アイテム				ミラクルグミ (4%)	地 50 毒 0
				バナナ (80%)	水 0 毒 0

ティンシア地方に生息するかわいらしい珍獣。瞬間移動しなから猛烈な勢いで水流を巻き起こる。ダメージは低いが詠唱の邪魔をされるのが痛い。スキのない技で根かく攻めよう。



ラピッドラビット

HP	4950	攻撃	212	防御属性	
EXP	92	防御	260	水	-50 毒 0
カルド	555	知力	0	風	0 光 0
				にんじん (40%)	火 0 毒 0
アイテム				ラビットシンボル (3%)	地 0 毒 0
				にんじん (90%)	水 50 毒 0

見た目の可愛さとは裏腹に、尻尾で豪快なアップバーを繰り出してくる。セレスティアールに生息しておらず、なかなか遭遇できない。ところどころに付いているのは「エラール」。



ラミア

HP	10000	攻撃	420	防御属性	
EXP	410	防御	450	水	100 毒 0
カルド	1412	知力	100	風	0 光 0
				ライフボトル (12%)	火 50 毒 0
アイテム				ベルベース (1%)	地 0 毒 0
				ライフボトル (60%)	水 0 毒 0

相模プレーが得意で、複数の敵と共に出現すると後方から「アクアエッジ」を連発してくる。ソナチや尻尾攻撃で接近戦もこなすので、ジャンプ斬りで強引にでも攻撃の完結を目指す。



リビングソード

HP	4500	攻撃	165	防御属性	
EXP	105	防御	320	水	-50 毒 0
カルド	555	知力	0	風	0 光 -50
				バスタードソード (3%)	火 50 毒 0
アイテム				ホワイトソディ (12%)	地 0 毒 0
				アップルグミ (80%)	水 0 毒 0

剣自体に意志があり、まるで目に見えない何者かが操っているように襲いかかってくる。どの属性の晶霊術でも効果があるので、一番強力なものを使っていく。



ルーター

HP	9000	攻撃	420	防御属性	
EXP	537	防御	500	水	0 毒 0
カルド	1080	知力	0	風	0 光 0
				スペクタクルズ (20%)	火 -50 毒 0
アイテム				バイングミ (13%)	地 0 毒 0
				バイングミ (80%)	水 0 毒 0

「ローグ」を束ねるもの。だが、ランクが上がっても攻撃方法に何ら変化は生じない。ローグによる単調な攻撃のみ。やはり、同時に出現する「レンジャー」を倒すことが重要。

レイシス

SECRET

H P	4408	攻撃	142	防御属性	
E X P	1000	防壁	700	水	70 雷 0
ガルド	0	知力	100	風	70 光 0
		ヒーリングミ(100%)		火	70 雷 0
アイテム		レザーメント(100%)		地	70 雷 0
				水	0 雷 0

「ヒュ」アブラストを締めくるボス。ガードした後に「爪電連牙斬」「爪電斬光剣」「秋沙雨」を繰り出すことが多いので、命中率の高い「虎牙破斬」「雷神破斬」をメインに。

レヴナント

雷

H P	11500	攻撃	400	防御属性	
E X P	510	防壁	500	水	0 雷 0
ガルド	1650	知力	0	風	10 光 -100
		バイングミ(10%)		火	-50 雷 100
アイテム		ミラクルグミ(3%)		地	0 雷 0
		バイングミ(30%)		水	10 雷 0

「ヒュ」モンスターの最上級。動きが速いため、近寄らずとも遠距離から最速雷攻撃で攻撃できる。ただし、「パワーショルダー」という突進攻撃には注意が必要だ。

レッドドラゴン

H P	24000	攻撃	700	防御属性	
E X P	1642	防壁	900	水	-35 雷 90
ガルド	4317	知力	160	風	0 光 90
		ラベンダー(5%)		火	100 雷 0
アイテム				地	90 雷 0
		ラベンダー(15%)		水	-100 雷 0

「ヒュ」アとまったく同じ攻撃をしてくるので、戦い方も同じでOK。ただし一掃に出現する「バインド」を先に倒しておかないとツライ。攻撃の前に属性をチェックしておこう。

レッドローパー

H P	1600	攻撃	120	防御属性	
E X P	27	防壁	180	水	50 雷 0
ガルド	80	知力	72	風	0 光 0
		アップルグミ(10%)		火	-30 雷 50
アイテム		レモングミ(5%)		地	0 雷 0
		アップルグミ(75%)		水	0 雷 0

「ヒュ」アの水辺に生息する、不思議な体をした生物。体に生えた無数の触手を振り回し攻撃したりして攻撃を行う。動きが遅いので、やや距離を取って攻撃しよう。

レプティル

H P	2900	攻撃	190	防御属性	
E X P	82	防壁	290	水	0 雷 -50
ガルド	450	知力	50	風	0 光 0
		レモングミ(10%)		火	0 雷 0
アイテム		バイングミ(3%)		地	50 雷 0
		レモングミ(60%)		水	0 雷 0

「ヒュ」アの平原で出会えるモンスター。ワープして別の場所に出現したあとは、必ず口が黒くなるので、ジャンプでかわそう。集中攻撃を浴びせれば問題なく勝てる相手だ。

ローグ

H P	3600	攻撃	175	防御属性	
E X P	58	防壁	175	水	0 雷 0
ガルド	240	知力	0	風	0 光 0
		スペクタクルズ(18%)		火	50 雷 0
アイテム		バイングミ(5%)		地	0 雷 0
		スペクタクルズ(90%)		水	0 雷 0

「ヒュ」アの1ランク上に位置するが、攻撃方法に何の变化もない。よく行動を共にして「ランダー」の方に気をつけよう。ひそかに火属性に耐性を持っている。

レイニーオールド

H P	6500	攻撃	150	防御属性	
E X P	458	防壁	450	水	0 雷 0
ガルド	1350	知力	100	風	0 光 0
		ルーンボトル(18%)		火	0 雷 0
アイテム				地	0 雷 0
		ルーンボトル(70%)		水	0 雷 0

「ディープミスト」に加え、「ファイアボール」まで使いこなすため、「メイシ」のように無視するわけにはいかない。意外と連続技が入りやすい体質なので、接近してしまえば楽勝だ。

レッドシザース

水

H P	500	攻撃	65	防御属性	
E X P	10	防壁	180	水	80 雷 -50
ガルド	36	知力	35	風	0 光 0
		えび(50%)		火	0 雷 0
アイテム		スペクタクルズ(8%)		地	0 雷 0
		スペクタクルズ(85%)		水	-25 雷 0

ハサミを使った攻撃よりも、遙くから仕掛けてくるボディータックルに注意しよう。弱点はこれといって見あたらないが、背が低いので「虎牙破斬」などの安定して入る技で戦うといい。

レッドブディング

H P	3800	攻撃	360	防御属性	
E X P	566	防壁	800	水	0 雷 0
ガルド	1550	知力	66	風	0 光 0
		レモングミ(20%)		火	-50 雷 0
アイテム		オレンジグミ(15%)		地	0 雷 0
		オレンジグミ(80%)		水	-50 雷 0

最強のスライム類。ただし、「スライム」と比べるとHPの桁が違い、援護する品番術も「イラプション」クラスが必要になってしまう。見た目よりもかなり強い。

レディバグ

H P	4400	攻撃	200	防御属性	
E X P	566	防壁	380	水	50 雷 0
ガルド	1360	知力	0	風	0 光 0
		バナナアポロ(15%)		火	0 雷 0
アイテム		トマト(20%)		地	-50 雷 0
		トマト(80%)		水	0 雷 0

鋭い尻尾を標的に突き刺し、毒を注入する昆虫。連続技が非常に入りにくいので、「鳳凰天駆」を使ってまとめて倒さねば。その間に「ロックブレイク」の準備を進めておくのだ。

レンジャー

H P	8500	攻撃	400	防御属性	
E X P	595	防壁	480	水	0 雷 0
ガルド	1555	知力	83	風	0 光 50
		スペクタクルズ(35%)		火	0 雷 0
アイテム		バイングミ(13%)		地	0 雷 0
		スペクタクルズ(80%)		水	0 雷 0

近づくと、距離を空けながら弓で連続攻撃を行う。イヤらしい敵。必ずほかの敵とセットで出現するので、戦闘が始まったらずくにダッシュで接近し、とにかく最優先で倒そう。

ローラースネイル

雷

H P	3200	攻撃	214	防御属性	
E X P	92	防壁	250	水	0 雷 0
ガルド	380	知力	70	風	0 光 0
		ライフボトル(15%)		火	0 雷 0
アイテム		ホーリーボトル(22%)		地	50 雷 0
		ライフボトル(95%)		水	0 雷 0

固い殻を丸めて突進してくる他、口から粘液も吐き出してくる。突進してくるのをタイミング良く突きて迎撃しよう。地属性に耐性があるので、「ノームピック」での攻撃は効果が薄い。

No.115

ロストソウル



H P	4500	攻撃	240	防御属性	
E X P	82	防御	275	水	0 毒 0
ガルド	480	知力	0	風	0 光 -50
アイテム	オレンジミ (12%) 火 -50 毒 100				
	バイングミ (6%) 地 0 毒 0				
	オレンジミ (30%) 水 70 毒 0				

ファロース教会周辺、しかも夜中しか出会えないという非常にレアなモンスター。「ファントム」に毛が生えた程度のパラメータなので、「ファイアボール」で揺蕩してもらうだけで十分。

No.027

ロッキーホーク



H P	580	攻撃	45	防御属性	
E X P	14	防御	80	水	0 毒 0
ガルド	36	知力	18	風	0 光 0
アイテム	たまご (30%) 火 -50 毒 0				
	地 0 毒 0				
	水 30 毒 0				

他のモンスターと共に出現することが多く、地上で戦っていると急降下攻撃で襲ってくる。「虎牙破斬」を覚えるまではジャンプ突きメインで戦うといいだろう。

No.065

ロックゴーレム



H P	2500	攻撃	75	防御属性	
E X P	18	防御	0	水	-80 毒 50
ガルド	60	知力	0	風	0 光 0
アイテム	アップルグミ (30%) 火 50 毒 0				
	とうふ (13%) 地 80 毒 0				
	とうふ (80%) 水 0 毒 0				

ミンツの岩山のみ出現。名前は強そうだが、実は動きが非常に緩慢な体がかいだけのザコモンスター。ゲーム序盤の連続技の練習台には格好の標的だ。

No.272

ワーベア



H P	3200	攻撃	150	防御属性	
E X P	32	防御	200	水	0 毒 0
ガルド	100	知力	0	風	0 光 0
アイテム	ベアのにく (20%) 火 -80 毒 0				
	アップルグミ (90%) 地 50 毒 0				

クマのくせに2足歩行をする巨大なモンスター。よく「エッグベア」と行動を共にして「エッグベア」の親分格のようなが、実は能力的にあまり差はない。ベアの肉をよく落とす。

No.197

ワイト

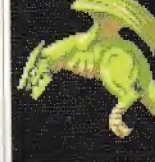


H P	9500	攻撃	400	防御属性	
E X P	212	防御	400	水	0 毒 0
ガルド	1100	知力	0	風	0 光 -100
アイテム	バスタ (15%) 火 -50 毒 100				
	バイングミ (5%) 地 0 毒 0				
	水 50 毒 0				

「ゲール」や「リビングデッド」と同系統のモンスター。攻撃方法も手首もげアッパーや口から硬骨など、まったく同じ。戦い方も火や光属性の攻撃を中心にしていけばOK。

No.082

ワイバーン



H P	3500	攻撃	200	防御属性	
E X P	82	防御	300	水	0 毒 0
ガルド	650	知力	50	風	0 光 0
アイテム	アップルグミ (15%) 火 80 毒 0				
	レモンミ (15%) 地 0 毒 0				
	レモンミ (95%) 水 -50 毒 0				

他のモンスターとは決して徳を相まない超高速の翼竜。2種類のプレスに加え「エアロ」まで叩いてくる能力を持つ。やはりジャンプ突きや上空攻撃からの連続技が効果的。

No.110

????



H P	1000	攻撃	110	防御属性	
E X P	300	防御	20	水	0 毒 10
ガルド	800	知力	20	風	0 光 0
アイテム	ライフボトル (100%) 火 0 毒 0				
	オレンジミ (100%) 地 0 毒 0				
	水 0 毒 0				

後になってから「ヒアデス」という名前が判明するのだが、村長の家での戦闘時にはまだ不明。毒系の品書術しか使わないので、接近してラッシュをかければ楽勝だ。

5

MATERIAL



第5章

設定資料編



SHADOW

影の大晶置
シャドウ

シャドウの魂元晶置(地、水、
火)を融合する大晶置。騎士のよ
うな見た目だが、どこか邪悪なもの
がある。

ファラの服は、「エターニア」のメインカラーでもあるオレンジのラッシュアン染め。淡い色のスカートとの重ね着がポイントだ。

FARAH OERSTED

ファラ・エルステッド

ファラは、ラッシュアン染めのオレンジです。伯母さんの家で畑仕事を手伝っている少女ですが、どんな風に意識されたのですか？

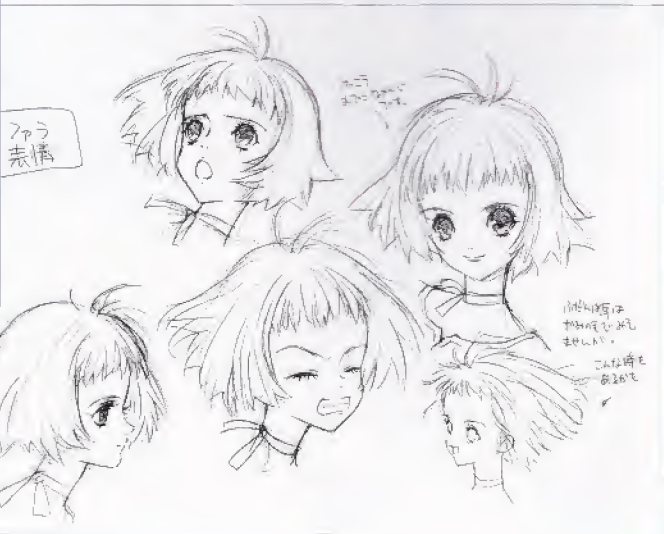
また氏 そうですね。動きやすいのって感じはあるんですけども、あんまり山ごもり風にしちゃうのも地味なんで、その辺はかわいく見えよう色なども明るくしました。

色使いは最初から指定があったんですか？

また氏 服の色に関してはないです。髪の毛は絵にしたとき小さくなるんで、キャラクターが認識しやすいように変えるっていう風にした。それは最初の打ち合わせで決まっていたので髪の毛の色が最初にあって、その後、髪に合う色という具合に決めました。

今回、ラッシュアン染めということと、原色で暖かい暖色系が多いんで、そういう意味ではオレンジだったりピンクだったり、グリーンだった。パッキリした色が多いですね。生地の基本は、綿のゴワゴワした感じですし。

また氏 そうですね。実は、ファラにはミニスカートのバージョンもあったんですよ。





ファラからもらった服を自分の服の上に重ね着ている。襟や裾からセレスティアの服がはみ出し、プリルがついているように見える。

MEREDY

メルディ

メルディは、異世界のキャラクターなのでご苦労されたのではないですか？

いのまた氏 そうですね。あちら側(インフェリア)とは根本的に違うイメージでと。後は上に重ね着せようかっていうのはありました。

— なんかメルディの服っていうのは、ストーンとした感じですね。

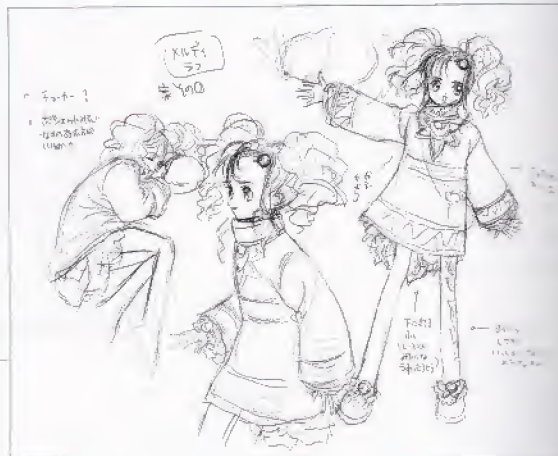
いのまた氏 ストーンとした感じのほうは、ファラのおさがり。ピンクの方ですね。

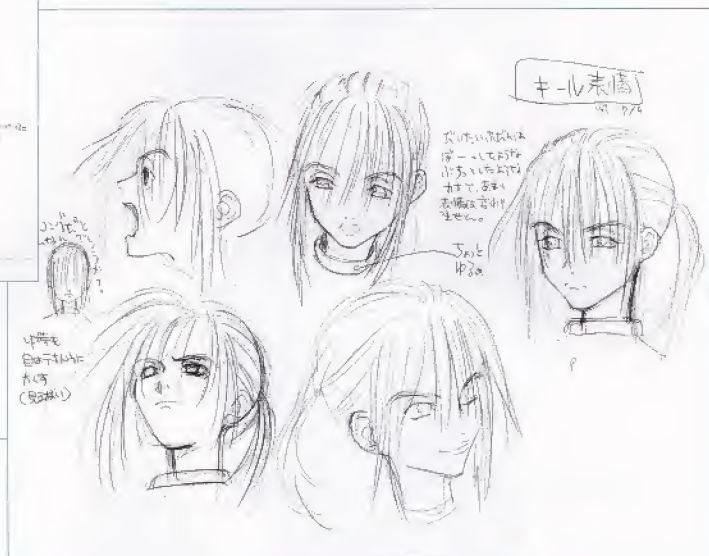
— フリフリのほうが、メルディの服ですね。

いのまた氏 それじゃ目立つからということも、ファラのおさがりをもらって、上から着て。

— あれでも十分目立ちますよね(笑)。

いのまた氏 でも、あの世界では普通です(笑)。基本的に、キャラクターの服装はテーマ統一しています。メルディが着ている服もインフェリアファラもみんなラッシュェアン染め。キールの服もそうなんですが、制服だけにちょっと特殊ですね。





KEEL ZEIBEL

キール・ツアイベル

— キールは大学の制服ですね。袖が手の半まで来るといのが印象的ですが。

— また氏 そうですね。修道士とかのイメージなので、ダボダボ系の服装なんです。

— もししたら、制服以外のバージョンってあるんですか？

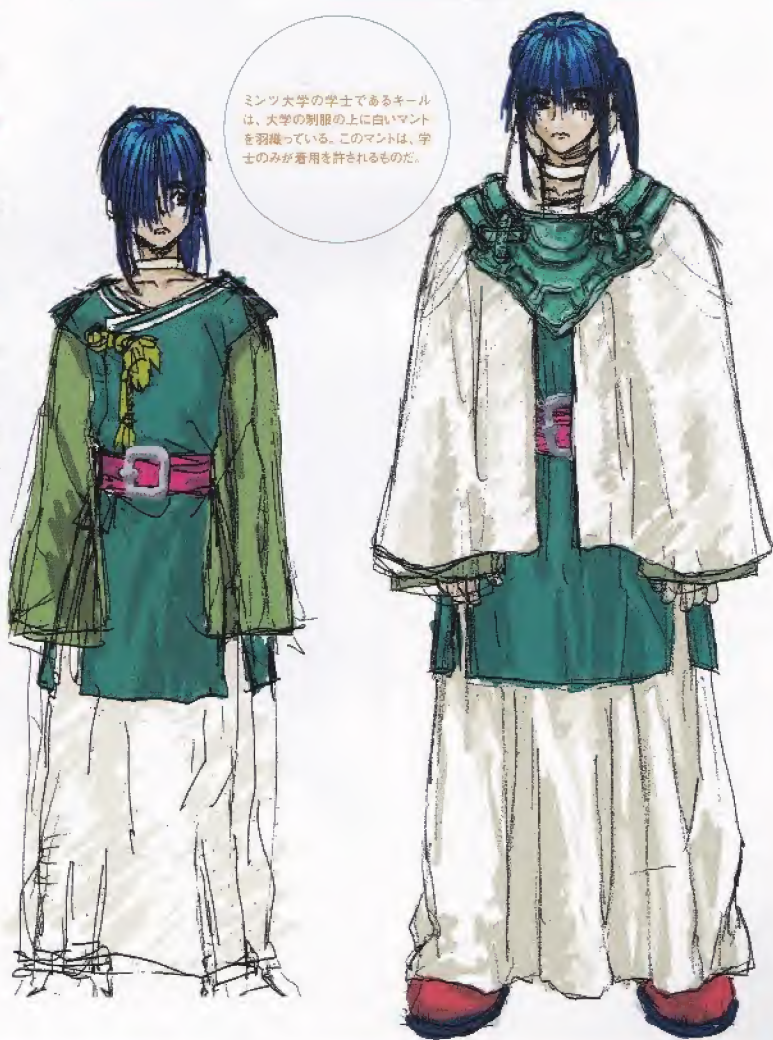
— また氏 キールはないです。だいたい今のままのラインですね。細かい直しはあったかな？

— キールの私服って、ちょっと見てみたい気がします。

— また氏 でも、これが私服みたいなのでいいですね。私のイメージの中ではシンプルな修道士だから、学校に行くから制服を着る、とかいう感じではないですね。

— そういえば、キールには、服がまったくなく上半身裸のイラストもありました。

— また氏 ラフがありましたね。着込んでるんですが、体格はこうで、着るとこういう風になるんでそういうイメージとして。名取さん（ナムコ開発スクリプト）が、キールにすごく思い入れがあって、ラフを描きながら「こんなんじゃないわ」って顔されたりどうしようって、ドキドキしました（笑）。



チャット

いのまた氏 今回のキャラクターのなかでは、チャットが好きなんです。

—— チャットは、アイフリードの帽子を大にぶっつけてますが、海賊を意識してデザインされたんですか？

いのまた氏 そうです。まあ、(意識したのは)帽子くらいですけど(笑)。いろいろとパターンをやりまして、最終的に今の形に落ち着きました。

—— そんなにパターンがあっただけですか？

いのまた氏 ええ。決まるまでにいっぱい試しました。

—— 今回、ゲームショーでチャット役の野村さんの声を生で聞くことができたのですか。チャットはまさにバッチリ。いのまた先生のイラストはバッチリでした。



いかにも海賊らしい黒い大きな帽子は、曾祖父アイフリードのもの。アイフリードのような大海賊を目指すボーイッシュな女の子だ。

FOG & DEDE フォッグ&デデ

いのまた氏 フォッグは、豪快で楽しげなおじさんという風に描いてみたんです。今回、痩せ形のキャラクターが多いので、フォッグもけっこう痩せ形にしてあるんです。

—— 名取さんは、理想の男性像がフォッグらしいですね。

いのまた氏 でも、名取さんはキールが一番好き!(笑)。そう言ったことがわかったら、「言っちゃダメですよ」とか言われてしまうんだけど(笑)。

—— でも、フォッグが理想の男性像だということは、ゲームショーのビデオの中でも言っていましたよ。私、どうしても気になるキャラクターがいるのですが。

いのまた氏 あ、デデちゃん。私の影のお気に入りなんです。

—— フォッグのおつきのデデちゃん。

いのまた氏 ええ、猫なのか犬なのか。謎の動物です(笑)。

—— どちらかという猫顔ですか？

いのまた氏 猫になっちゃうんですね。犬と猫の共通の祖先という話なんですけど、どうしても猫になっちゃいますね。

—— デデちゃんって、頭の上で耳の間の毛が合わさって立ってますが、あれは……

いのまた氏 たてがみじゃないですよ(笑)。まあ、こうフサフサとはしてはみですけどね。

—— デデちゃんに関しては、どういう感じで話さしたんですか？

いのまた氏 フォッグとセットで、「けだもの」を作ってくださいという感じだったんです(笑)。



いかにも豪快そうなフォッグ役のせいか落ちた髪型。また、フォッグのペットである頭の毛とっぴがチャットちゃん。



フェイス

- いのまた氏 レイスは、とくには苦労していませんでしたが、苦手なタイプですね。
- デスティニーには、ジョニーというキャラクターがいました。
- いのまた氏 美形は美しくなきゃいけない! ジョニーもレイスも、その造形の美しさを描き描き描きました。
- ジョニーとは違って、顔の作りもかなりキリッとしていますよね。
- いのまた氏 そうですね、レイスのほうがかなり精悍ですね。キャラクター設定上、たくましいキャラクターというのがありますし。ま、ジョニーはああいう性格のキャラクターですから(笑)。
- ちよっとおどけたところのあるキャラクターでしたからね。



まず目にはいるのが、羽のついた大きな帽子。羽の端に挿してあるドエニスという花は、ラシュアン染めの染料にもなっている。

いろんな意味で一緒に育ててきた部分もあるかもしれません

- 最初、豊田さん(ナムコ開発スタッフ)のほうから話があったと思うのですが、その時点でキャラクターの設定はできていたのですか?
- いのまた氏 そうですね。一応、概略みたいなものはできていました。こういうところに住んで、こういう性格でこういう役割って感じで。
- 「だから、身軽な格好がいい」とか、そういうものもありましたか?

いのまた氏 そうですね。でも、あんまり固めてしまうと、キャラクターがちょっと地味になりすぎちゃうんです。そうならないような考慮もしながら描きました。

— では、基本的には、自由に描かれたと。

いのまた氏 ええ。ただ、デスティニーでは発注をいただいたときには、まだ世界観設定とかが今回ほどにはできてなかったのので、「世界観設定

に合わせて」というより、個々のキャラクターを活かす形でデザインしたんです。今回は世界観設定の方が先にならなくて良かったですので、それに合わせながらキャラクター設定の細かい部分であるとか、いろんな意味で一緒に育ててきた部分もあるかもしれません。

「このムービーいいね。イケてるよ」って

- 今回エターニアでTVアニメ化が決定しました。先生が作られたキャラクターがアニメになって動く、というのはどういふ感じですか?
- いのまた氏 どういふいいんでしょうな。ひとつは、声の当てがやつでしょうか(笑)。元々アニメの三昧をしてたので、「ものすごく感激です」っていうことはちょっと違う。TVアニメは完成がまだないからこれから楽しみですが、ゲームのオープニングムービーを見たときには「このムービーいいね。イケてるよ」って思いましたね。
- エターニアのオープニングでは初めてモンクと戦うシーンがありましたよね。
- いのまた氏 「テイルズ」ファンの方にもうれしいシーンですね。
- 最後に、ファンの皆さんにメッセージをお願いします。

お願いします。

いのまた氏 やっぱ、ゲームを楽しんでくださいということですね。ゲームをやると、感情移入できたりとか、全然違うと思いますから。

— ありがとうございます。

MUTSUMI INOMATA

いのまたむつみ

プロフィール

12月23日生まれ。血液型はO型。アニメ関係のプロダクションを経てフリーに。「宇宙皇子」「風の大陸」の小説イラストを初め、「新世紀GPXサイバーフォーミュラ」「ブレンパワード」のキャラクターデザイン、作画監督などを手がけている。「テイルズ」シリーズのキャラクターデザインは、「テイルズ オブ デスティニー」に引き継ぎ2作目。



カバーイラスト原案

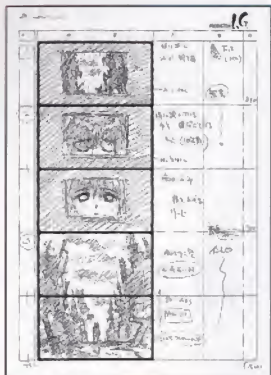


本書カバーイラストのラス「リッドとファラの横顔を描いてみたかったんです」とはいのまた先生の話。インタビュー当日は、このラフをもとに、カバーイラストの打ち合わせも行われた。

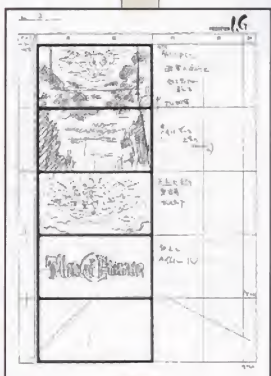
MOVIE COLLECTION

ムービー設定画集

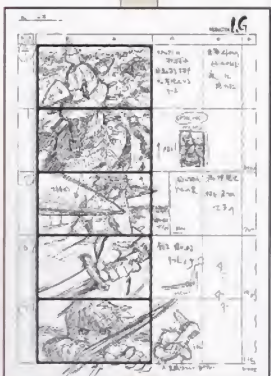
『テイルズ オブ エターニア』の世界を彩る美麗なムービーは、アニメ業界でも屈指の実力を持つアニメーション制作会社、プロダクション・IGの制作によるものだ。ここでは、プロダクション・IGに提供していただいた貴重な絵コンテや設定画の一部を、ムービーの流れに沿って紹介しよう。



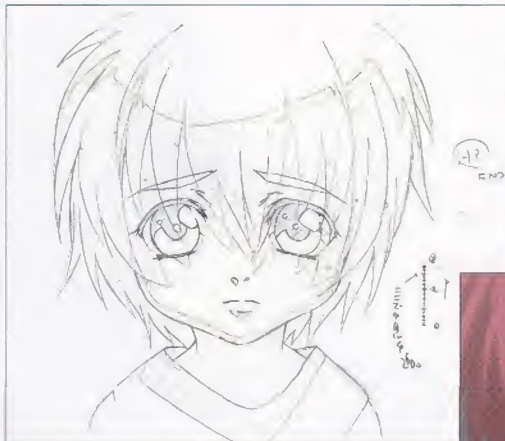
01



02

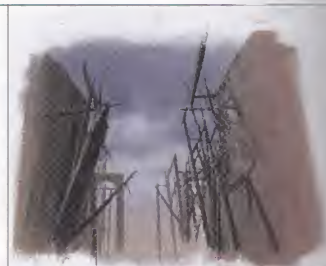


03



01

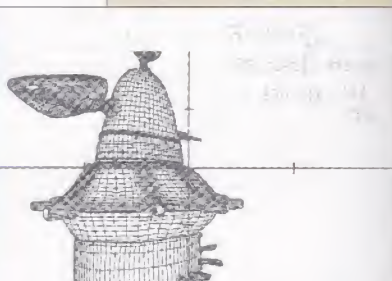
どしゃぶりの雨の中を歩く幼い頃のリッド。その表情は悲痛で、明るすぎるほどの現在のリッドからは想像できない暗い過去を思わせる。



03



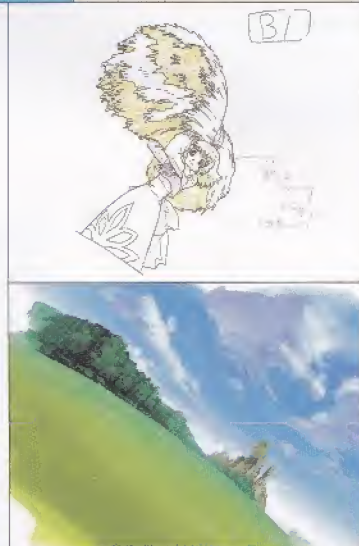
作画に先立ち、いのまた先生のイラストをもとにムービー用のキャラクター設定画が作成される。これに動きをつけ、原画が描かれるのだ。



04



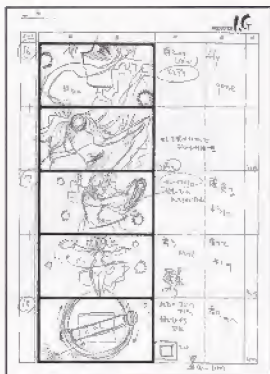
農作業に精を出すファラ。これに別紙に描かれた背景がつけられ、ムービーのワンシーンとなる。もちろんファラにも詳細な設定面がある。



05

積み上げた本に囲まれてくつろぐ、キールらしいシーン。1冊1冊の本や差し込む光でできた影まで詳細に描き込まれている。



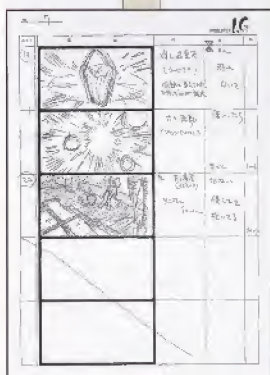


06

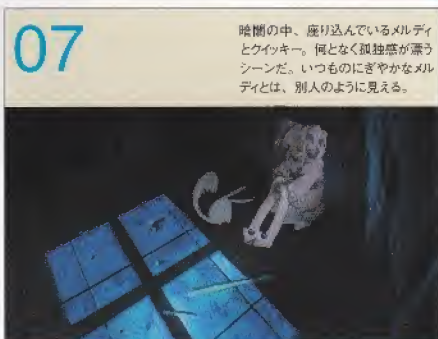


06

ゲーム中ではほとんどみられないセレスティアの衣装をまとったメルディ。インフェリアでは、この服の上にファラの服を着て、目立たないようにしているという設定だ。



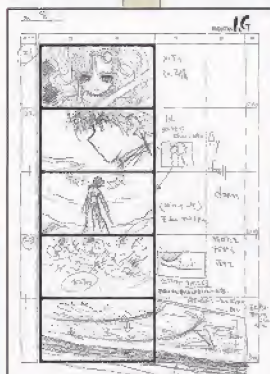
07



07

暗闇の中、座り込んでいるメルディとクイッキー。何となく孤独感が漂うシーンだ。いつものにぎやかなメルディとは、別人のように見える。

AOD

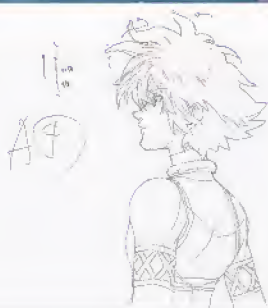


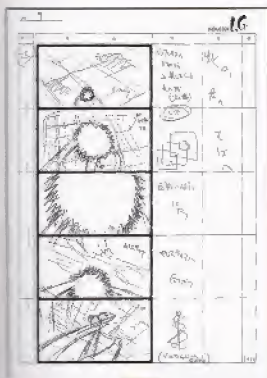
08



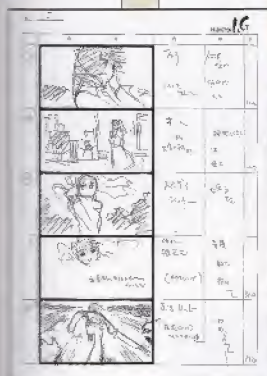
08

丘の上に立ち、はるか遠くをじっと見つめるリッド。このときリッドはいったい何を思っているのだろうか？





09



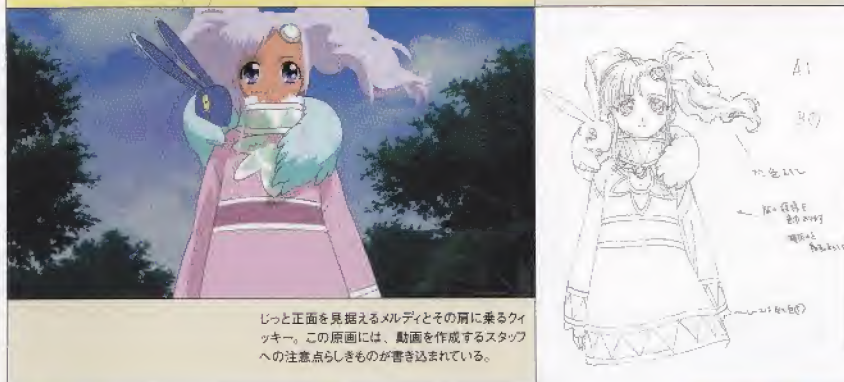
10



11

10

黄色い紙に描かれるのは、スタッフが作成した原画を作画監督が修正した作画修正と呼ばれるもの。このあと原画と原画をつなぐ動画が作成される。



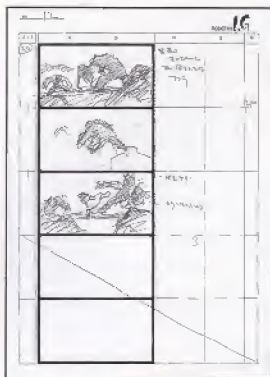
じっと正面を見据えるメルディとその肩に乗るウィッキー。この原画には、動画を作成するスタッフへの注意点らしきものが書き込まれている。

11



周りを取り囲むモンスターと戦うリッドの勇姿を描いたシーン。剣のブレや吹っ飛ばすモンスターの様子が迫力を増させている。



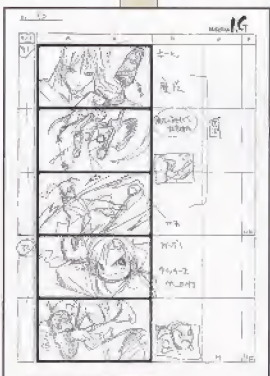


12

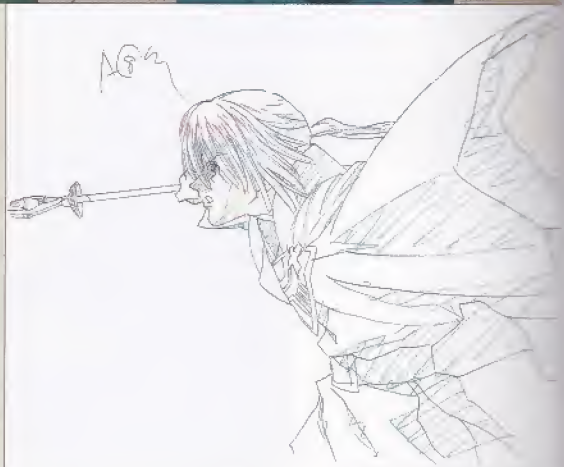


リッドに続いてファラの戦闘シーン。巨大なモンスターの攻撃をかわし、強烈な蹴りをいれる。格闘家のファラならではのシーンだ。

12

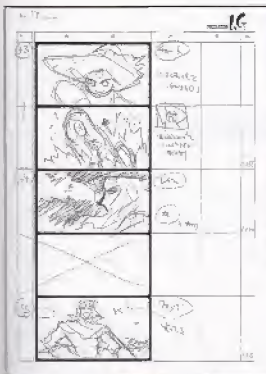


13

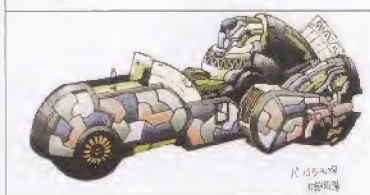


意外にも、晶壁術ではなく武器で攻撃するキール。ギリギリとした表情が男らしく、ゲーム中のキールとはまた違った魅力をかもしだしている。

13



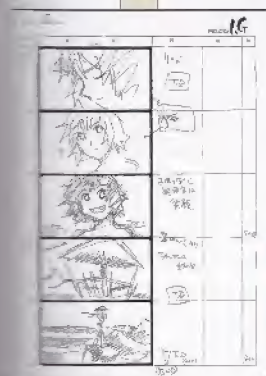
14



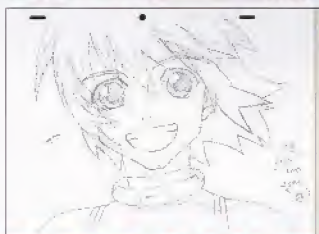
14

チャットと水の中から飛び出すバンエルティア号。一瞬しか映らないバンエルティア号にも、全体を細かく描き込んだ設定画があるのだ。

腰に手をあて豪快に笑うフォッグ。このシーンからも彼の性格がうかがえる。残念ながら、ここには彼のお供(7)でもあるデデは出演していない。



15



ふっと顔を上げたリッドが、いたずらっ子のようにニカッと笑う。冒頭のリッドとはうってかわった明るい表情が非常に印象的なシーンだ。



INTERVIEW

声優インタビュー

『テイルズ オブ エターニア』の世界をより魅力的にみせるキャラクターとその声を演じる声優さんたち。メインキャラクターを担当した4人の声優さんをラジオ『テイルズリング エターニア』のスタジオに訪ね、担当したキャラクターについてだけでなく、収録の際に苦労した点や収録後の感想、声優の仕事についてなど、さまざまな話を聞いてみた。



**あんな弱っちいやつだったとは……、
僕もショックを受けました(笑)**

—— ゲームの収録はもう終わられたのですか？

南 央美(以下、南) はい。

—— 収録は順調でしたか？ それとも時間との戦いみたいなことはありましたか？

石田 彰(以下、石田) こちらはあまり時間がかかっているなあとかは心配はしませんでした。が、どうなのでしょうね？

皆口 裕子(以下、皆口) 順調だったんじゃないでしょうか(笑)。

保志 総一郎(以下、保志) 技の名前とかは、時間かかったんじゃないかな。

石田 戦闘はこたわってるという感じでした。

—— キャラクターをこういう感じで演じようというイメージはすぐに浮かびましたか？

石田 リッドは、「俺が俺が」というキャラクターではないということを最初に注意しました。ファラにお尻を叩かれてしょうがなくやっていたのが、だんだん使命感を持ってくる。ゲームの中で成長していくというのがポイントだったので、それを

気にしつつという感じです。あとは保志君とかぶらないように(笑)。

保志 あ、それ、ずっと言われてて。

—— 「かぶる」というのは？

石田 声が似ちゃってるらしいのですよ、かなり。それで何度も何度もやり直しを。

皆口 セリフはOKなのにね。

石田 自分の扱いやすい声でやると、どうしても似るらしくて。言われるとしばらく気をつけるんですけど、やっているうちにだんだん元に戻っていったらうですね(笑)。その繰り返し(笑)。

—— ファラ役の皆口さんはいかがでしたか？

皆口 好きなキャラクターではありませんね。強いし、前向きだし。走りすぎるところもあるけど、そこが可愛らしいところでもある。演じるときのイメージは「こんな娘学校にいたな」って感じ。裏と表がない子なので、セリフもまっすぐしゃべるようにしました。

—— 皆口さんご自身とイメージがかぶるってことはないですか？

皆口 今はないですね(笑)。小学校のときの私に近いかもしれないです。外で遊ぶのが大好きで、

低学年のときほどこんな感じでした。早い月曜生まれだから、低学年の頃ってたぶんお姉さんなんですよ。だからやらなくていいのに人の迷惑とかも手伝ったり。

石田 じゃあ男子がふざけてたりすると「男子ちゃんとやんなよ」って(笑)。

皆口 そう、そんな感じでしたね(笑)。

—— メルディ役の南さんはどうでしたか？

南 (メルディは)本当はいろいろな辛いことも経験しているんですけど、基本的にそういう言動を外見に出にくい子なので、素直にやらせていただきました。そんなことより何よりも、オーディションを受けた瞬間に「これは？ セリフ？」っていうのがあって(笑)。

—— メルディはメルニクス語を使うんですよね。

南 台本見たらカタカナが羅列されていて、最初に「こんにちわ」とか意味が書いてあって、なんで5文字なのに2行もあるんだらうって(笑)。ちゃんと意味はあるので、こういうこと言ってるんだなと考えつつ、メルニクス語でそう聞こえるように演じるのが大変でした。

—— メルディの場合は普通にしゃべっていても

イントネーションが面白いですよね。

■ イントネーションというか、別に訛っているわけではなくて(笑)。ほら、外国の方って日本語を上手に話していても微妙に違うじゃないですか。台本上も言葉を教わりながらという感じだったので、それを狙ってました。

—— なるほど、よくわかりました。では次に保志さん、お願いします。

保志 (キールは) 最初はイメージが違ったんですよ。オーディションのときに、やたら難しい言葉をしゃべってるなと思って。しかもラフを見て大人っぽいキャラクターだと思って。そういうイメージがあったんで、淡々というわけでもないんですけど、落ち着いた感じの低い声で攻めようかなと(笑)。それでますます石田さんのリッドとかぶってしまって。そこから180度変えるのがちょっと戸惑いましたね。

ああいう難しい言葉をしゃべるキャラクターの場合、どうしても自分のしゃべりが落ち着いた感じになってしまふ。高い声って子供っぽいキャラクターとか、明るいキャラクターとかしか使ってなかったんで。そういう役は初めてだったので、かなりとまどいましたね。

—— 怒ってないからも弱っちい。

保志 実際やってみたらあんな弱っちいやつだったとは……。僕もショックを受けました(笑)。フアラにびびっていたり、男のくせにってところがあるんですけど(笑)、でもリッドとはけっこうなんだかなど張り合ったり。そこが可愛いんですけど。

AKIRA ISHIDA



石田 彰

リッド・ハーシェル役

【所属】 マウスプロモーション
【出身地】 愛知県
【誕生日】 11月2日
【おもな出演作品】 ゴクドーくん漫遊記(ゴクドーほか)、新世紀エヴァンゲリオン(渚カヲル)、スレイヤーズTRY(ゼロス、ケレル)など。

「君が切ったら、それがメルニクス語だから」と任ざってしまったので

—— ゲームの仕事とアニメの仕事ではここが違う、という点がありましたら教えてください。

保志 (ゲームは) タイミングを合わせなくてもよいというのはあります。でも絵がない分、全部自分で状況を考えなくてははいけない。

—— イベントはアニメと同じ形ですね。

■ 口が見えなければいいんですけど、口が動

いて、プレス(息継ぎの間)があって、また口が動いて。それにメルニクス語をどう入れ込むかという(笑)。みなさんといっしょにやるなかで、音のテンポなんかを先に自分で作ってしまって、スタッフのみなさんにも訊いたのですが、「君が切ったら、それがメルニクス語だから」と任ざってしまったので(笑)。

—— メルニクス語は南さんが作りあげた部分も大きいんですね。

南 シャベる口調はそうかも。でもほかの人は違うんですよ(笑)。例えば、ガレノスはガレノス語っていうか(笑)。メルニクス語はそれぞれの声優さんのしゃべり方によって変わってる(笑)。

—— 例えは技のかけ声が多くなるのもゲームならではだと思うのですが?

保志 僕の場合はカタカナ系の技が多かったんですけど、名前だけではどういう技なのかがよくわからない。あと、長いカタカナが多くて、どこで切ってどこで力を入れればいいのかかわりにくかったですね(笑)。

石田 僕の技は漢字ばかりだったけど、わかりにくいのは同じだよ(笑)。

—— やはり実際に技を見た方がイメージしやすいですよね?

保志 そうですね。見てみたいですね。

石田 でもこういう技になるから、それに合った感じって言われたとしても、そんなにいっぱい引き出しがないぞ、と(笑)。

保志 見ちゃうとかえって難しくなっちゃう?

石田 それもある。

毎週1回決まった曜日、時間に集まって呑むという部活なんです(笑)

—— ではここでちょっと話題を変えて。実はインターネットでファンの方がやってらっしゃるホームページからみなさんの情報を集めてみました。

皆口 ファンの方のホームページなんですか?

—— そうです。保志さんの場合はご自分のHPもありますが、そのなかから、少しお話を伺えたらと。例えば皆口さんは「呑み部」の部長さんだと

YUKO MINAGUCHI



皆口 裕子

フアラ・エルステッド役

【所属】 青二プロダクション
【出身地】 東京都
【誕生日】 6月26日
【おもな出演作品】 YAWARA! (猪熊柔、猪熊カネコ)、美少女戦士セーラームーンS(土萌ほたる[セーラーサターン])、Dr.スランプ(山吹みどり)。

いうことなんです、そもそも「呑み部」ってのは何なんでしょう(笑)?

皆口 まあ、毎週1回決まった曜日、時間に部員が集まって呑むという部活なんですけど(笑)。なぜか知らないうちに部長になってしまって。でもそういうの大っ嫌いなんです、人の上に立つこととか(笑)。なるべく人の後ろから歩いていきたい感じなんで(笑)。

—— ほんとにリッドみたいな性格。

皆口 そうですね(笑)。

—— 南さんは催眠カウンセラーの資格をもってらっしゃるということなんです。この資格は何のために取られたんですか?

南 いや、別に何のためにということはないんですけど。催眠に興味があって通っていたら、なんかくれちゃったんです(笑)。

保志 催眠術かけることができるとはですか?

南 いや、術っていうか、要はヒプノセラピーっていう催眠療法なんです。ハイって言ったらグッて入るんじゃないって、例えば赤面症の治療だったり、何か気持ちが萎えているときにお話をしつつ



アニメ版の資料を真剣にのぞきこむ一同。実は声優さんたちも、インタビュー収録中に初めてアニメ化を知られたのだ。

リラックスさせるとか。カウンセリングです。

—— 仕事に活かそうとかいうことで勉強されてたんですか？

南 いや、本当にただ興味があっただけなんです。どう活かしましょうか？(笑)

—— メルニクス語を流暢に話すのに必要かと思ひまして(笑)。

南 できるかな(笑)。でも私、すごいアガリ性なんで、あがらないようにしたいなあって。もともととはそういう自己催眠のために講習へいってみたんです。そうしたら、私があまりにも簡単にしかかって、講師の先生のおもちゃのようになってしまつて、「君は小学生以下の子たちがかかるところまでいくよ」って(笑)。

石田 レベル的には小学生以下ってこと(笑)。

南 うーん、まあ催眠術のレベルでは(笑)。

—— では保志さんにまいります。最近、芸能人でもホームページをやってらっしゃる方が増えてますが、大変じゃないですか？

保志 大変ですね。やってから少ししまったと思ひました(笑)。作るときは好奇心でとりあえずやってみるんですけど、そのあとのほうが大変でした。ファンの方たちもいっぱい来るし、掲示板もあるからその管理もしなければいけないし、プライベートの一部がその作業で追われてしまつて。

—— でも、ファンの方はご本人がやってらっしゃるから嬉しいんですよ。

保志 そうなんです。僕が始めたきっかけも、ファンの人とコミュニケーションをとれたら嬉しいなというのがあったんで。

—— 大変でしょうがぜひがんばってください。

僕、出身が愛知県なんですけど、名古屋じゃべれないんです

—— 声優さんとしてやってこられて、変わった役というのがあったら教えてください。こちらの調べでは、石田さんが某野球ゲームで名古屋井の声優だけやったという記録があるんですが。

石田 あれはすごい昔のゲームですね。アーケードだったかな？ どういう仕事だったのか、実は本人もよく理解できてなかったりするんですけど、ただ名古屋井ということで仕事がきたんです。僕、出身が愛知県なんで、だったらできるだろう

SOUICHIRO HOSHI



保志 総一郎

キール・ツァイベル役

〔所属〕 アーツビジョン

〔出身地〕 福島県

〔誕生日〕 6月30日

〔おもな出演作品〕 幻想魔伝最遊記(孫悟空)、快傑蒸気探偵団(鳴滝)、DTエイトロン(シュウ)、遙かなる時空の中で(永泉)。

と思われたんでしょうけど、名古屋井じゃべれないんです、これが(笑)。

—— そうなんですか？

石田 あわてて高校のときの友達に「これはなんて言う？ あれはなんて言う？」って全部聞いて。だからたぶん違ってたんだらうな(笑)。

—— 当然エキスパートだと思てました(笑)。

石田 だめなんです。確かに標準語のイントネーションからはずれているらしいんですが、名古屋井をしゃべっていた友達とも違ってたので。

南 メルニクス語だったんだ(笑)。

石田 会話が成立してなかった(笑)。まあ、こんなのもやりました、ということで。それにしてもよくそんなの引かかってきましたね(笑)。

—— 南さんもおもしろいのがあります。便器の役っていうのがあるんですが。

南 それはですね、「こどものおもちゃ」という作品の中に劇中劇みたいのがあって、その中で私の役が王子様なのですが、顔が便器になっちゃったという(笑)、ギャグなんですけど。本当は加村直澄という役です。

—— 皆口さんはどうですか？

皆口 イモムシ(笑)。お姫様がイモムシになるっていう話です。私はお姫様の役ということだった

から、台本でもイモムシはチェックしてなかった(笑)。現場に行ったときもイモムシは他の人になるんだらうと思っていたんです。そしたら「皆口さんお願いします」と言われて(笑)。「えー」と言いながらもやってたんですけど、ディレクターさんから「もっとイモムシっぽくしゃべれませんか？」って言われて。

保志 「イモムシってどんなの？」みたいな……

—— けっきょくどんなふうになじんだんですか？

皆口 もっとモソモソした感じかな、とか、実際にお姫様とは、もっと差をつけてくれてことだったんでしょうけど。ま、動揺はありましたね。南 楽しそう。

—— 虫役とか好きなんですか？

南 好きですね。もともと動物とか、人間的な役が多かったんで。

石田 “ひとでなし” 声優ですね。

南 なにおう(笑)。

(前略)というのを全部メルニクス語でお願いします(笑)

—— では最後に、この本を読んでくれている読者のみなさんに、メッセージをお願いします。

石田 えー、攻略本を買ってくださったみなさん、最初はなるべく頼らないようにして(笑)。どうしてもわからないときは仕方ないけど、がんばってみよう(笑)。

南 でも細かいものとか取れなかったりするじゃないですか？

石田 あ、完璧主義者。でもこれを読んでるってことはもう買ってくださったわけだから、まずは一晩、二晩努力してみようってことで。

皆口 そうですね。ゲームのお話がすごく面白って思ったんで、最後までやり終えたらすごく嬉しいと思う。私たちも何日もかけてセリフをいっぱい、大筋以外のところも台本で2冊くらい読んでいるんです。キャンプを張ると出てくるんですね。まるでミニコント集みたいな(笑)。だから先に進むのもいいけど、そういうところもチェックしながら楽しんでいただきたいと思います。

石田 やっぱり必要ですね、攻略本(笑)。

保志 急に変わる(笑)。

南 まずは1回聞いてみて、メルニクス語の発音をめざしてください。いったい何を言っているのかしらって、リッドたちといっしょにメルディを思い出していただければ嬉しいかなと(笑)。他にも素敵なキャラクターがたくさんいるので、行くところ行くところでチェックしてください、というのを全部メルニクス語でお願いします(笑)。

保志 わー(笑)。

皆口 解説させる(笑)。

南 30行くらいになってる(笑)。

保志 僕も……コント集、じゃなくて(笑)。

石田 キャンプ、キャンプ(笑)。

保志 キャンプでの会話が、かなりツボにはいたんで、自分でもやってみたいんですけど、あまりRPGやる根性なくて。テイルズもどうしようって考えてるところで……。

石田 この根性なし(笑)。



リッド役の石田さんは、他の人たちの発言にもツッコミを入れるなど、リッド同様明るいキャラクター。一方の皆口さんはファラと違い、上品なお姉さまという感じなのだ。でも2人のやりとりは、さすがイキがびつたり。

保志 でも、キャンプのコントはかなり聞きたいんで、攻略本を見ながらやれば僕でもできるかなと(笑)。攻略本を見て、会話のすみずみまで聞いてくれると嬉しいです。メルディのメルニクス語もそうですが、キールのうんちくの方もなかなか意味のわからない難しい言葉が多いので、メルニクス語ともども解説してもらえると、やった甲斐がありますので、ぜひ。

—— テイルズ・シリーズの前作から始まった雑談

OMI MINAMI



南 央美

メルディ役

【所属】 大沢事務所

【出身地】 東京都

【誕生日】 7月13日

【おもな出演作品】 機動戦艦ナデシコ(ホシノ・ルリ)、CLAMP学園探偵団(伊集院玲)、しまじまのしまじろう(しまじろう)。

メルディのメルニクス語に悩まされた南さんと、キールの難解なセリフに悩まされた保志さん。収録では同じ苦労をともにしただけあって、話も弾みます。



システムは、すごく好評だったためいっそうボリュームアップしています。声優さんは負担が増えて大変だったでしょうけど、ぜひ楽しんでもらいたいですね。本日はどうもありがとうございました。

一同 ありがとうございました。

ナムコ広報 いいたいところなんですけど、本日はみなさんにひとつご報告が。実は、エターニアがアニメになります。

一同 ……。

石田 メルニクス語(笑)。

南 あー(笑)。

皆口 フクザツ(笑)。

ナムコ広報 水面下ではずっと準備していたんです。やっとご報告できることになったんです。

南 すごい急な展開。

皆口 みんなのスケジュールは合うんですか？ 夜中の録りとかやだよー。朝の10時にフアラかあ。

南 夜中のメルニクス語もいやー。

保志 朝は都合が悪くて……。

石田 もうみんなわがままばっか(笑)。

もっと『エターニア』を楽しもう！

現在、好評放送中のラジオ番組『テイルズリング エターニア』(TBSラジオ/毎週日曜日25:00~25:30放送)をご存じだろうか？ 実は、この番組、今回本書のインタビューに応じてくださったファラ役の皆口裕子さん、メルディ役の南央美さんの2人からパーソナリティをつとめる『エターニア』の番組なのだ。

リスナーが考えたレシピを元に料理を作って味見する「皆口さん家のお台所」や、ハガキで寄せられた体験談やエピソードを紹介する「南さん家のお屋根裏部屋」、ファラとメルディがゲームの世界を抜け出して送るバーチャルプログラム「なぜなにエターニア」、『テイルズ オブ エターニア』のキャラクター紹介やエターニア用語の解説をする「秘密の小部屋」など、内容は盛りだくさん。「もっとエターニアについて知りたい!」「もっとエターニアを楽しみたい!」という人は、ぜひ実際にラジオで聞いてみてほしい。きっと楽しいエターニアの世界にふれられるはずだ。

最後に、まだ『テイルズリング エターニア』を聞いたことがないという皆さんのために、ちょっとだけ番組の中身をのぞいてみよう。右は人気コーナー「なぜなにエターニア」のシナリオの一部だ。この日は、リッドが遊びに来て3人でおしゃべり。シナリオを見るだけで、スタジオのにぎやかで楽しそうな雰囲気が伝わってきそう。

「なぜなにエターニア」シナリオから

2000年8月15日放送分・一部抜粋

ファラ ん、決まりっと、じゃあ今日は、「ちから肉うどん」を作ったげる！
これはけっこう難しい料理なんだよ〜。腕の見せどころだな！

リッド ちから肉うどんか！ (いいね〜)
こちらで、スタミナつけとかねえと！

メルディ ワイル！ ちからモリモリ〜!!

ファラ じゃ、わたしは食事の準備してくるから、リッドとメルディで、ハガキよろしくね!!

リッド ハガキい？ ちょ、ちょっと待てよ、オレやだぜ。
こんなところで話すの慣れてねえから、無理だつて。

ファラ もー、またそんなこと言って！ ほんととは出来るのにやらない……。
リッドのそういうところ、良くないと思うよ、見てるともかしくなってきたよ!!

メルディ (以降、リッドとファラの口喧嘩に「あの」とか「ちよっと」とか言いかけるが、
2人の勢いに口はさめず、ただオロオロ)

リッド うっせーな。放っとけよ！ 出来ないことにも「イける、イける!」って首つつこんで、
結局、大きな騒ぎを引き起こす誰かさんよ! いいだろが!

ファラ なにより、エラそうに!

リッド いつも後始末引き受けるこっちの身にもなってみろ!!

ファラ 頼んでないもん!

リッド (な)んだとぅ?!

ファラ (ふと余裕たっふりに)ちから肉うどん、食べたくないの?

リッド ……食べたいです。(負けた……)

ファラ よろしく!!

リッド (悔しい)くう〜。

メルディ (なだめて)さ、リッド、ハガキがゴショ〜カイ! 最初は、メルディがお手本するよ!

MULTI-ETERNIA

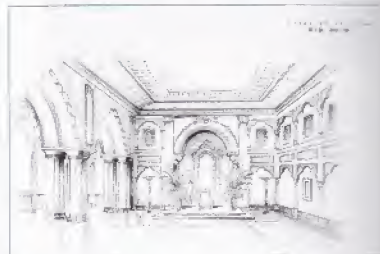
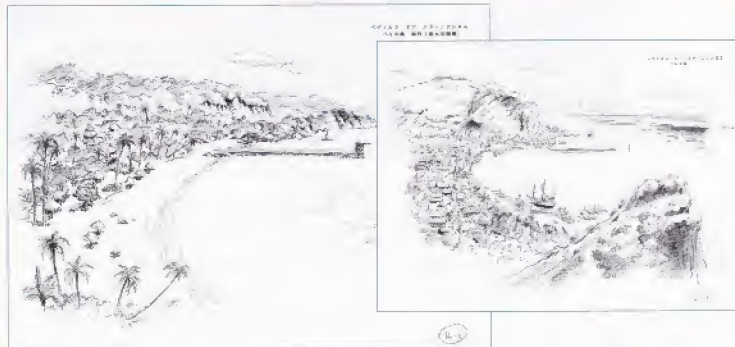
マルチエターニア

『エターニア』の世界は、ゲームの中だけでは終わらない。なんと、『エターニア』がTVアニメになるのだ。ここでは、アニメ版『テイルズ オブ エターニア』の放送開始に先立って、現在制作中のキャラクター画像や設定画などを紹介しよう。ここで初めて明らかになる情報もあるぞ。

なお、アニメの放送時間などについてはP.182で紹介しているので、そちらを参照して欲しい。

常夏の島ベルカーニュ

アニメ版『テイルズ オブ エターニア』は、リッドたちがインフェリアからセレスティアに向かう間のお話で、ゲームのサブストーリー的な内容だ。舞台となるのは、常夏の島ベルカーニュ。いったいここでどんな事件がリッドたちを待っているのだろうか？



リッド・ハーシェル

ファラにつき合っていやいや旅をしていたリッドだが、旅を続けるうちに肉体的にも精神的にも成長したということだろうか。ゲーム中よりも、がっしりとした体格で頼りがいがある感じだ。アニメでは、ゲームのオープニングムービーよりもかなり大振りの剣を装備している。





ファラ・エルステッド

ファラは、いかにも格闘家らしいりりしい顔つき。アニメ用に作成された画像には、なんと水着姿のバージョンも！ ひょっとしたらみんなで海水浴を楽しむシーンがあるのかもしれない。こういったゲーム中になかったキャラクターの姿を見ることができるのも、アニメならではの。



キール・ツアイベル

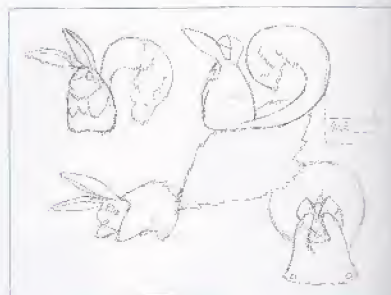
ゲーム中と同じく、華奢な体型のキール。しかし、ひ弱というよりも、物静かな研究者といったイメージだ。常夏の島ベルカーニュが物語の舞台となるだけに、暑さに耐えかねたキールがローブを脱いだり、別の服に着替えたりといったシーンもあるのだろうか。





クイツキー

メルディのお友達兼ペットのクイツキーももちろん登場する。アニメではいったいどんな活躍を見せてくれるのか？ 残念ながらそれはまだ秘密だが、ゲームと同様に、びよびよことしたかわいらしい動きで、ファンを和ませてくれることだろう。



メルディ

褐色の肌のメルディ。設定画には、セレスティアの衣装のものと、その上からファラの服を着たものの2種類が用意されている。また、メルディにもファラと同じく水着姿の画像があるが、髪を下ろしているせいはいつよりも大人びた印象を受ける。



大晶霊

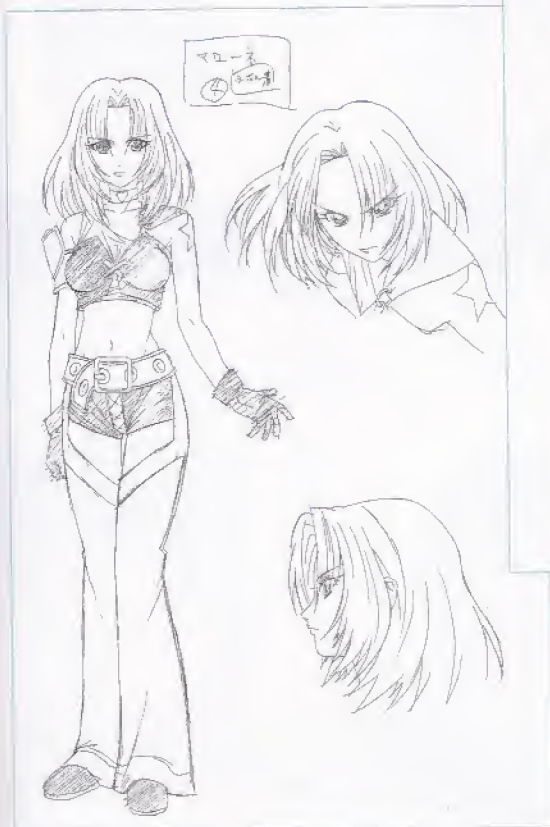
リッドたちを何かと助けてくれる大晶霊たちだが、アニメでは、彼らもメンバーの一員として登場する。ゲームではそのムービーなどを見ることがなかっただけに、どんなシーンが見られるのが非常に楽しみだ。大晶霊たちの迫力ある戦闘シーンにも期待しよう。



NEW CHARACTER

新キャラクター

アニメには、ゲームには登場しない新キャラクターも登場する。キャラクター原案は、ゲーム同様のいたむつみ先生が担当しており、それをもとにアニメ用の設定画が制作されている。新キャラクターたちがどんな人物なのかは、実際にアニメを見てもらうとして、設定画と簡単なプロフィールを紹介しよう。



マローネ・ブルカーノ

性別：女
年齢：18歳
職業：賞金稼ぎ

ファラのライバル的存在。ファラと同じようになんでも首を突っ込むという性格だが、腕が伴う実力派。しかも、リッドに惚れ込んでしまい、賞金稼ぎの相棒にスカウトしようとする。このため、ますますファラの怒りを買ってしまう。



コリーナ・ソルジェンテ

性別：女
年齢：14歳
職業：吟遊詩人

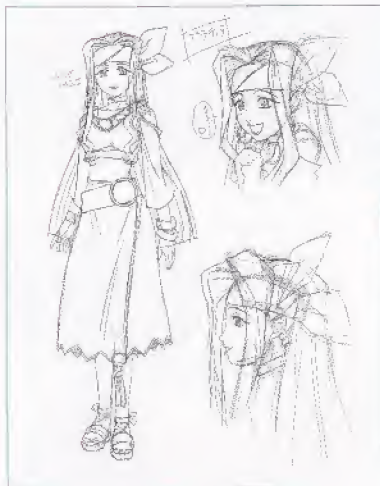
リッドたちにつきまとっては、歴史に残る詩を作ると言って妙な歌を口ずさんだり、ドジを踏んでみんなをトラブルに巻き込んだりする少女。



エクスシア

性別:女
年齢:25歳

どこか危険な香りを漂わせるお色気たっぷりなオトナの女性。
海上都市ベルカーニユの領主。



プラティア

性別:女
年齢:23歳

「隣のお姉さん」といった感じの庶民的な魅力を持つ女性。高級宿屋「ウラムス」の女主人。



ミニマ

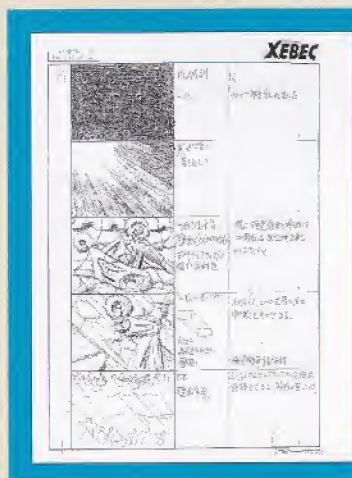
性別:女
年齢:17歳

クラスメートのような親しみやすさが魅力の少女。街の露天商人。

オープニングを のぞいて みよう!

これは、アニメ版『テイルズ オブ エターニア』のオープニング用の絵コンテだ。かつての「極光戦争」の様子が壁画に刻まれたメルニクス文明の遺跡。そして、それを遠くから眺めるリッドたちの姿が描かれている。ゲーム中には出てこなかったメルニクス文明の遺跡が登場することからも、アニメ版がゲームにはなかったストーリーで構成されていることがわかるだろう。

この「マルチエターニア」のページでは、リッドたちメインキャラクターやアニメ版の新キャラクターの設定画、オープニングの絵コンテなどを紹介した。しかし、残念ながら、本書で紹介できるのはここまで。あとは、実際にアニメ版『テイルズ オブ エターニア』の放送を見て、自分の目で確かめてほしい。



2001年1月から
WOWOW
ノンスクランブル(無料)にて
毎週月曜夜6:30~
放送開始予定!
お楽しみに!!

■原作=ナムコプレイステーション用ソフト『テイルズ オブ エターニア』より ■キャラクター原案=いのまたむつみ ■製作総指揮=大月 俊倫(スターチャイルド) ■プロデューサー=渡辺 和哉(読売広告社) ■千野 孝敏(ジーベック) ■監督=うえだしげる ■キャラクターデザイン・作画監督=前田 明寿 ■シリーズ構成・脚本=川崎ヒロユキ ■脚本=西園 悟 高山カツヒコ ■美術=高山 八大 ■撮影=広瀬 勝利 ■色彩=関本 美津子 ■録音=三間 雅文

VICE ACTOR & VICE ACTRESS

声優紹介

「アニメといえば声優さん、声優さんといえばアニメ」といっても過言ではないほど、アニメとは切っても切り離せない存在である声優さんたち。ここでは、アニメ版『テイルズ オブ エターニア』のおもなキャラクターを演じる声優さんたちを紹介しよう。

AKIRA
ISHIDA

石田 彰

リッド・ハーシェル役

【所属】 マウスプロモーション
【出身地】 愛知県
【誕生日】 11月2日
【おもな出演作品】 ゴッドークン漫遊記(ゴッドークン)、新世紀エヴァンゲリオン(港カヲル)、スレイヤーズTRY(ゼロス、ケレル)、ジバクくん(爆)、ヘルセルク(シュドー)など。

YUKO
MINAGUCHI

皆口 裕子

ファラ・エルステッド役

【所属】 青二プロダクション
【出身地】 東京都
【誕生日】 6月26日
【おもな出演作品】 YAWARA! (猪熊柔、猪熊カネコ)、美少女戦士セーラームーンS(土萌ほたる[セーラーサターン])、Dr.スランプ(山吹みどり)、フレンズ〜青春の輝き〜(小早川瑞穂)など。

SOUICHIRO
HOSHI

保志 総一郎

キール・ツァイベル役

【所属】 アーツビジョン
【出身地】 福島県
【誕生日】 5月30日
【おもな出演作品】 幻想魔伝最遊記(孫悟空)、快傑蒸気探偵団(鳴海)、DTエイトロン(シュウ)、To Heart(佐藤雅史)、遙かなる時空の中で(永泉)、ソウルキャリバー(キルク)など。

OMI
MINAMI

南 央美

メルディ役

【所属】 大沢事務所
【出身地】 東京都
【誕生日】 7月13日
【おもな出演作品】 機動戦艦ナデシカ(ホシノ・リリ)、CLAMP学園探偵団(伊集院玲)、しましまとらのしまじろう(しまじろう)、魔術師オーフェン/魔術師オーフェン・リベンジ(マック)など。

YUKO
SUMITOMO

住友 優子

クィッキー&ワンディーネ役

【所属】 青二プロダクション
【出身地】 東京都
【誕生日】 7月11日
【おもな出演作品】 ママレード・ボーイ(高瀬弥生)、造立敷立王(まゆみ)、フォーチュンクエスト(マリナ)、ラングリッサーIV(レイチェル)、笑っていいとも!(ラブレターの朗読)など。

TETSU
INADA

稲田 徹

イフリート役

【所属】 青二プロダクション
【出身地】 東京都
【誕生日】 7月1日
【おもな出演作品】 Vガンダム(ハリー・オード)、ドラゴンボールGT(ルード)、神八剣伝(サイ大佐)、ラングリッサーIV(アルダン將軍、邪神ゼンドラシル)、真・三國無双(呂布)など。

MIKI
MACHI

町井 美紀

シルフ役

【所属】 青二プロダクション
【出身地】 埼玉県
【誕生日】 10月29日
【おもな出演作品】 センチメンタルグラフティ2、続フェイバリットディア、がんばれゴエモン、週刊ストーリーランド、メルティランサー、ガヤ1など。

MEGUMI
HAYASHIBARA

林原 めぐみ

マローネ・ブルカーノ役

【所属】 ウッドバークオフィス
【出身地】 東京都
【誕生日】 3月30日
【おもな出演作品】 ラブひな(浦島はるか)、魔術師オーフェン(エスベランサ)、スレイヤーズ/スレイヤーズNEXT/スレイヤーズTRY(リナ・インバース)、名探偵コナン(灰原哀)など。

YUI
HORIE

堀江 由衣

コリーナ・ソルジェンテ役

【所属】 アーツビジョン
【出身地】 東京都
【誕生日】 9月20日
【おもな出演作品】 アークザラッド(リーザ)、ラブひな(成瀬川なる)、魔術師オーフェン(フィエナ)、To Heart(マルチ)、まぼろし月夜(朝霧あやめ)、探偵神宮寺三郎(松沢祥香)など。

WORDING GUIDE

エターニア・ エンサイクロペディア

ここでは、エターニアの世界のさまざまな用語について解説している。

言葉の意味を正しく理解しておけば、よりスムーズにエターニアの世界へ入っていくことができるだろう。

もちろんゲーム中でわからない用語がでてきた場合の辞書がわりとして使うのもいい。

あ

アイフリードのアジト

100年前、世界を荒回った伝説の大海賊アイフリードの墓場を指す。このアジトはエターニア各地にあり、内部にはアイフリードの財宝や船を改造するドックが備えられている。しかし、挑戦者の力量を試す様々なトラップが仕掛けられており、攻略は容易ではない。

インフェリア

主人公リッドが住む光あふれる世界。一年を通して明るい陽光に満たされており、気候は温暖。インフェリア王国と創造神セイファートを崇めるセイファート教の聖地ファロスからなる。セイファート教を国教とするインフェリア王国により統治されている。

徹底した教育により王を頂点とした身分制度と穏やかな国民性を保つ。歴史を重んじ、学問や芸術が発達している。インフェリア人の晶霊術士は呪文によりクレーメルケイジから晶霊力を引き出すことができる。



インフェリア人(インフェリアン)

インフェリアに住む人々。肌は白く、髪は暗い色をしている。たえず明るい陽光がさす温暖な気候のため、服装は軽装で動きやすく、草花で染めた原色系の色使いが特徴。きらびやかな装飾を身につける王族、貴族に対し、平民はシンプルなシルエットの服装で装飾には自然の草花を用いる。また、インフェリア王国の取り決めにより、すべての国民が性別や身分、職業を示すチョーカー(首飾り)を着用している。

インフェリア国王を頂点とした身分制度が徹底されているため、反逆や革命が起こることはなく、明るくのんびりとした国民性が育まれてきた。歴史を尊び、血筋を重んじることが重要。結婚は血の相続であると考えられており、見合い結婚が基本。

光の晶霊術士による天文学、水の晶霊術士による医学、火の晶霊術士による攻撃術が発達しており、王立天文台、ミンツ大学のような研究機関も設置されている。

ウイス

セレスティアで有名なカードゲーム。その原形はメルニクス文明の時代までさかのぼり、歴戦の戦士もウイスに夢中になると戦いを忘れるといわれるほどの人気。ワ

イスとはメルニクス語で1のこと。持ち札が残り一枚になったら「ウイス」と叫ぶことから、この名が付いた。

ウルタス・バイ

全8幕からなる舞台劇「ウルタス・バイ物語」の主人公。「ウルタス・バイ物語」は10年以上前にヒットした舞台劇のリバイバル作品で、インフェリア王立劇場の代表演目。仮面を付けた正義の味方であるウルタス・バイは、ヒーローの象徴として全国民の人気を集めている。

インフェリア王女アレンデは元老騎士ルインにウルタス・バイを重ねて見ているようだ。

エアリアルボード

風の大晶霊シルフより授けられる移動系の晶霊術。空気中の風晶霊を集めることで術者の体を浮かせ高速移動を可能にする。しかし、高度は低いので海面と平野部しか移動することができず、敵と遭遇することもある。

風晶霊の力で浮遊するため、この晶霊のいないセレスティアでは使うことができない。

エターニア

インフェリアとセレスティア、そしてそれらを隔てるオルバース界面、この3つを合わせた世界を指す。

インフェリアとセレスティアは、2つの地表が平行に向かい合っており、その間を半透明のオルバース界面が覆うという構造で、オルバース界面上にはセイファートリングが浮かんでいる。主人公が住むインフェリアから貴上を見上げると、オルバース界面を通して、うっすらとセレスティアの地表を見ることができ。

インフェリアとセレスティアには、2000年もの間交流はなかったとされている。しかし、インフェリアとセレスティアが衝突するというグランドフォール(大崩落)の危機に瀕したことで、グランドフォールをくい止めようとしたメルディがインフェリアを訪れ、接点が生まれた。



エラーラ(輝眼)

セレスティア人の額についている発光体。暗所での意思伝達や簡易照明として機能する。普段は乳白色の淡い光を放っているが、晶霊術を使う時や思念を送るときなど、精神を集中させると青く変化する。また、激しい

怒りに駆られると赤く染まると言われている。

エラーラはひとりに1つあり、逆三角形で水滴のように盛り上がっているものが額の中央にあるのが一般的。しかし、大きさや形、額のどこについているかなどには個人差がある。

エラーラ電話(エラーラフォン)

ガレノスが発明した通信機。エラーラの力を増大させて、より詳細な意思伝達を可能にしている。長距離の通信を可能としているが、プライベート用なのでガレノスの家(アイメン)とルインカのある家しかない。

王国憲章

インフェリア王国の様々な決まり事が記された書物。王国憲章は国王の絶対性を基本原則としており、以下の3つの章から成っている。

- 第1章: 王族の権利
- 第2章: 貴族の権利と義務
- 第3章: 平民の義務

王立天文台

インフェリアの最高学府。王都で一番高い建築物で、現在の台長はクラウド・オジモス。研究者たちのあこがれの研究機関で世界中から優秀な研究者が集まる。世界最高の精度を誇る望遠鏡がある。

オージェ

晶霊の能力を引き出すための触媒として用いられる透明な結晶物質。クレーメルケイジやオージェのピアスなどの材料として使われているが、現在の製法は知られていない。

オージェのピアス

オージェを使って作られた全長5cm程のピアスで、晶霊と意志を疎通させるためのアイテム。メルニクス星の翻訳機としても使用できるが、会話する相手との心の波長がぴったりと合っている場合でないとい機能しない。インフェリアでは古くから晶霊術士たちが利用している。



オルバース界面

インフェリアとセレスティア、2つの世界をわけける境界面のこと。インフェリア上空1万mに存在し、表面は無色透明で静かに波打っている。多くの研究者の研究対象となっているが、詳しい構造はいまだに不明。

また、オルバース界面の表面には、セイファート教の信仰対象となっているセイファートリング(真環)が浮かんでいる。

オルバース爆動

セイファートリングの中央に出現した黒体の爆発現象。黒体はセイファートリングの中央にあるため、オルバース界面に巨大な同心円状の津波を引き起こし、地表の地殻変動を誘発する。各地で発生している地震は、このオルバース爆動によるもの。

か

海賊7道具

大海賊アイフリードから代々伝わる品々で、現在はチャットが所有している。

地図上で使うと緯度と経度がわかる「ジービーエス」、アイフリードが愛用していた「ワンダーバック」「アイフリードハット」、装備しているとダメージを受けたときにピコハンで仕返しできるお守り「ピコハンリベンジ」のほか、「望遠鏡」「アイホイスル」「アイフリードの旗」がある。

神

物質世界の神であるセイファートと、非物質世界の神であるネレイドのことを指す。

しかし、セレスティアには「セイファートがネレイドもろともセレスティア全土を焼き尽くした」という歴史が伝えられているうえ、個人主義的な国民性のため、神を信仰するということをしない。つまり、実際に神を崇めているのはインフェリアで、それもセイファート神のみということになる。

カロリック流動

光晶霊が空間の中で内因的に流動する現象のことを指す。流動の法則については様々な説があるが、キールはファキュラ説を支持している。

観測所

学園の町ミンツの南西にある岩山の上に立つ施設。オルバース界面の様子を観測するために建てられた。近年、この岩山にモンスタースターが多く出現するようになったため、あまり利用されていない。

キルマフルーツ

インフェリアで重宝されている果物。スイカ程の大きさがあり、熟した実は紅い色になる。酸味が強く栄養バランスに優れ、若い女性の間ではキルマ食ダイエットが流行しているらしい。

グランドフォール(大崩落)

インフェリアとセレスティアがしだいに接近し、最終的に衝突を起こしてしまう現象のことを指す。

グランドフォールの危機が迫っていることを知ったメルディは、これを阻止するためにインフェリアの大晶霊たちの協力を得ようとセレスティアからやって来た。

クレームルウェポン(晶霊兵器)

クレームルケイジを内蔵し、晶霊術効果を発揮する武器。筆銃や爆弾などがあり、クレームルケイジの取り外

しや交換は基本的に不可能。

セレスティア人はクレームルケイジから呪文によって晶霊術を取り出すことができないため、晶霊術を使用する時は必ずこのような晶霊装置を使用する。革命や戦争など争いごとの多いセレスティアでは、子供でさえこれらの武器を持つことが当たり前となっており、子供用の小型晶霊兵器すらある。

クレームルエンジン(晶霊機関)

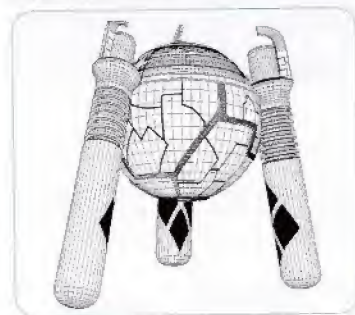
ガレノスが発明したクレームルケイジの晶霊力を動力に変換する装置。キャブレターによってシリンドーに送り込まれた晶霊が反応を起こし、クランクを回転させる。

通常は反応を終えた晶霊は排出されるが、これを2次利用したスーパーチャージャーも現在実用化されている。性能は保証済みで晶霊鉄道にも搭載されている。

クレームルクラフト(晶霊浮遊装置)

晶霊の力を利用した乗り物で、光の晶霊術士であったバリルがインフェリアに戻ることを願って作り上げたもの。バリルはセレスティアで家庭を持ったため、実際にこれを使用することはなかった。

後に、廃墟と化したバリル邸を訪れた晶霊技師・ガレノスにより発見され、メルディをインフェリアに送るために使用されることとなった。



クレームルケイジ(晶霊瓶)

晶霊を封入することができるアイテム。真空管のような形をしており、筒の部分には晶霊の能力を引き出す触媒としてオージェが使用されている。筒の中には晶霊を宿することができる晶霊石が入っており、のぞき込むと晶霊の姿が見られる。

インフェリアでは晶霊術を生み出す水晶球のように扱われ、セレスティアでは武器や機械に利用されている。

サイズは10センチ程度のものが一般的だが、下図のような3メートル級の大ケイジも存在し、鉄道などに利用されている。



クレームルフリッジ(晶霊干涉)

クレームルケイジに封入した大晶霊同士を干渉させて新しい晶霊術や晶霊力を生み出す手法。クレームルフリッジを行うには、メルディの持つバランスルが必要となる。

フリッジとはセレスティア語で、「2つのものを反応させて別のものを作り出すこと」を意味する。

グロビュール重曲

カロリック流動の長期的な蓄積によって、空間内の晶霊圧が大きく偏ってしまうこと。

黒体

セイファートリングの中央に突然現れた直径300mの黒い球体。表面には、つねに放電現象らしき光の帯が取り巻いている。

インフェリア王国は黒点の出現をセイファート降臨の予兆だと信じているが、黒体が徐々に大きくなっていくことからキールは連続的世界崩壊仮説を唱えグランドフォールの危険を予測した。

さ

サイカロ茶

サイカロの実を煎じて作ったお茶。渋みとコクがあり、大人の味がする。

晶霊(クレームル)

エターニアに棲む精霊の総称。晶霊はエターニアのあらゆる場所が存在し、大きさや形は不定。通常の晶霊には知能はなく、物質世界と非物質世界の間を自由に移動できる。また、晶霊には彼らに従える高位の存在があり、こちらは通常の晶霊と区別し「大晶霊」と呼ばれている。

また、インフェリアとセレスティアでは、存在する晶霊が異なり、存在しない晶霊の晶霊術を使用することはできない。インフェリアおよびセレスティアで存在が確認されている晶霊は以下のとおり。しかし、世界にはこれ以外の晶霊も存在するといわれている。

インフェリアの晶霊

根源晶霊:火晶霊・水晶霊・風晶霊
統括晶霊:光晶霊

セレスティアの晶霊

根源晶霊:毒晶霊・地晶霊・氷晶霊
統括晶霊:闇晶霊

晶霊技師(クレームリスト)

セレスティアにおいて、クレームルケイジを工業的に利用する技術をもった技師、または研究者を総称する言葉。クレームリストの中でも、クレームルエンジンを開発したガレノスなどはあまりに有名。過去のクレームリストではマクストンの名が知られている。

晶霊工学(クレームルニクス)

セレスティアで発達した晶霊を使ったテクノロジーのこと。電気や兵器、調理器具や交通手段など、あらゆるものに使用されており、晶霊を封入したクレームルケイジをこれらに接続して使用する。

晶霊術(クレームルアーツ)

晶霊(クレームル)によって生み出される魔法効果のこと。クレームルケイジに封入した晶霊の力を借りることによって使用することができる。

ただし、セレスティア人は、呪文を唱えることで晶霊の力を引き出すことができないため、道具を利用して晶霊術を使用する。

晶霊術士(クレームルマスター)

クレームルケイジより晶霊力を引き出す能力を持った人々のこと。晶霊術士はすべてインフェリア人で、呪文として使用するメルニクス語の基礎的な知識を有する。

晶霊石

晶霊の宿る結晶のことを指す。クレーメルケイジをのそくと、透明な筒の部分にこの結晶が入っているのが見える。

晶霊鉄道(クレーメルエクスプレス)

ガレノスが開発したクレーメルエンジンによって駆動するセレスティアの列車。現在運行されているのは竜岩山脈を越えるアイメン、ルイシカ、北の廃坑間だが、そこでも動かすためには燃料持参で行かなければならない。

晶霊砲(クレーメルキャノン)

フォッグ率いる自由軍・シルエシカが、バリル城攻略のために開発した大砲。史上最大のクレーメルケイジが使用されているためあまりに巨大であったが、大晶霊の入ったクレーメルケイジを使うというキールの発案から小型化に成功。パンエルティア号に取り付けられた。

シルエシカ

総領主バリルに反感を持つ者達で構成された自由軍。リーダーのフォッグ、副官のアイラを中心に藩閥ペイルティを拠点として活動している。

アジト地下ではバリル城攻略のための秘密兵器として晶霊砲が開発されている。構成員は目印としてミアキスバッジを持ち、「ミアキスを胸に!」を合い言葉としている。

真環聖典

セイファートの教えを記した書物。利己主義の醜さと自己犠牲の美しさについて書かれている。

スオム

日付けを数える単位。セイファートが世界を創造するのに要した日数だとされ、語源は太陽のメルニクス発音である。

セイファート

物質を生み出した創造神。インフェリアでは、インフェリアとセレスティアの戦いの際、「セイファートは自らの命を引き替えてネレイドを永遠に封印することで長い戦いに終止符を打った」とされているが、セレスティアでは、「自由を求めて蜂起したネレイドたち反逆者に対する見せしめと制裁のためにセレスティア全土を焼き尽くした」と伝えられている。

セイファートキー

コンパスキーの一種。全長12cm、球形部分の直径5cm。所有者が手に持ち深く念じると、光線と化してその者の進むべき方向を指し示すという不思議な鍵。セイファートの残した遺跡では扉を開ける鍵としても機能し、インフェリア王国建国以来、人を正しい道にいざなう国宝として保管されていた。



セイファート教

物質の創造神セイファートを崇め、「寛容と博愛」を信仰する宗教。聖地ファロースを発祥の地とし、インフェリア王国各地に教会をもつ。インフェリア王国の国教であり、政治的な影響力も大きい。

セイファートリングをシンボルマークとしており、地上からのリングの見え方をセイファートの意思であると解釈している。

セイファートリング(真環)

オルバース界面に浮遊する直径10kmの巨大なリング状構造物。インフェリアから見て時計回りにゆっくりと回転している。セイファート教の信仰の対象になっており、リングは教団のシンボルマークにもなっている。

最近、セイファートリングの中央に直径300mの黒体が出現したが、セイファート教会は、これをセイファート再臨の吉兆と解釈している。



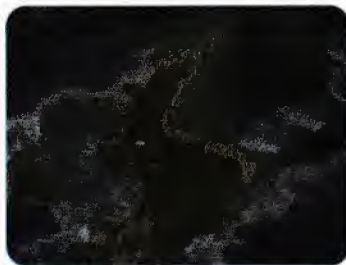
セファイト鋼

世界で最も硬い金属。メルニクス文明の産物で現在は製造する事ができないため、セファイト製の武器は大変高価になっている。

セレスティア

メルティの生み出した暗く寒い世界。実力至上の世界であるため革命や戦争が絶えず、子供ですら武器を持つことが当たり前となっている。

セレスティアではクレーメルケイジを工業的に利用する技術が発達しており、その技術は武器や照明、調理器具、鉄道などに使われている。



セレスティア人(セレスティアン)

セレスティアに住む人々。褐色の肌と明るい色をした頭髮が特徴。セレスティアの微弱な太陽光を補うため、額にエラーラと呼ばれる発光体を持つ。エラーラは照明効果のほか、遠隔通信や感情表現にも用いられる。

暗く寒冷な気候のため、薄くて保温性の高い化学繊維風の衣を重ね着する。色使いは淡く、布を多く使い、デザインも凝っている。金属加工の技術が発達し、男女問わず多くの装飾品を身につける傾向がある。

セレスティアは個人主義を重んじ、実力第一の競争世界で、忠誠心、愛国心といった概念は存在しない。そのために革命や戦争の絶えない不安定な世界となっている。結婚は生活効率を向上させるための共同生活と認識されており、子供は10歳で成人と見なされ自力で生きることが要求される。

闇の晶霊術士による呪術、地の晶霊術士による錬金術、雷の晶霊術士による電磁気学が発達。クレーメルケイジを電気や鉄道に利用するなど、その技術力はインフェリアをはるかに凌駕している。

ソディ

セレスティアの料理に使用する調味料。セレスティア料理の特徴である「辛い」「甘い」「苦い」といった極端な味は、このソディによるものらしい。

ソディには、稀少品も含めて以下の4種類があり、それぞれ味や使い方が異なっている。

レッドソディ	コショウのような赤い実で、砕いて使う。とても辛い。
ホワイトソディ	メープルシロップのようなどろっとした液体。とても甘い。
ブラックソディ	コーヒードロップのような黒い実。粗く挽いて使う。とても苦い。
パープルソディ	稀少品のソディ。苦くて甘くて辛いという、ひとくちには言えない味。

た

大晶霊(グレイタークレーメル)

晶霊を従える高位の存在。晶霊の種類と同じだけ存在し、知性を持ちメルニクス語で会話する。

彼等の望みは人類の存続であり通常は協力的だが、必要と判断する場合は、あえて人類に試練を課す場合がある。彼等と契約することでクレーメルケイジに封入することができる。

現在インフェリアおよびセレスティアで確認されている大晶霊は以下のとおり。しかし、世界にはこれ以外にも大晶霊が存在するといわれている。

インフェリアの大晶霊	セレスティアの大晶霊
火のイフリート	雷のヴォルト
水のウンディーネ	地のノーム
風のシルフ	氷のセルシウス
光のレム	闇のシャドウ

チョーカー(首飾り)

インフェリアですべての国民に着用が義務付けられている装飾品。材質や色で、持ち主の性別、身分、職業が判別できるようになっている。

リッドのチョーカーは茶色の木製で、平民の男性で職業は猟師であることを示している。

チョーカーの種類には以下のとおり。ただし、ここに示したものは、全体のごく一部である。

木製:平民男性	茶色:猟師
布製:平民女性	緑:商人
金属製:特権階級	白:学者
	赤:農家
	金:王族
	銀:貴族
	銅:公務員(軍人)

ドニスの花

キク科に属する小さな花で、ラシュアン染めの染料となる。花言葉は「とどかぬ想い」。パロールの西に広大な畑があり、春の風に吹かれ舞い散る花吹雪に誰もが目を留めるという。

レイスにとっては母の想い出の花であり、いつも帽子に付けている。

ドクターク効果

光晶霊間の相互共鳴作用。キールはこの現象を利用して晶霊場測定装置を作り出した。

な

ねこにんの里

伝説の種族「ねこにん」の村。住人はみんな猫の舌くろみを着たような姿をしている。人里はなれた場所に住んでいるためか話を聞くのが大好き。セレスティア7大秘宝のひとつ「人間で無い者がすむ楽園」かもしれない。

ネレイド

非物質世界（バテンカイトス）の神。インフェリアの歴史では、物質世界の神セイファートによって封印されたと伝えられている。

は

パラソル

メルディの持つ25cm程度のバトンのような形状をしたアイテム。大晶霊を捕獲する時に光のアンテナが丸く広がって傘のように見えることからパラソルと呼ばれている。天才晶霊技師がレノスによって作り出された。

晶霊を封入した2つのクレールメルクエジをこのパラソルに接続し、シェイクすることで晶霊をフリンジ（融合）させることができる。

バンエルトピア号

かつて世界中を駆けめくった大海賊アイフリードが所有していた海賊船。小型だが最強の性能を誇る。名前の由来はメルニクス語で「雷」のこと。

町の船員屋や、世界各地にあるアイフリードのアジトでパワーアップさせることができる。パワーアップにより小型の晶霊砲、潜水艇、飛行艇、他にも医務室、宿泊室、遊戯室なども増設される。



パンヤ麵

セレスティアの主食。麺にオガスープを染み込ませて乾燥させたもの。

光の橋

メルニクス文明が栄えていた4000年前に、インフェリアとセレスティアをつないでいたとわれている橋。当時は、この橋のおかげで自由にインフェリアとセレスティアを行き来することができたという。



ピンクのミアキス

ピンクのミアキスは幸運を運ぶといわれている。リッドたちが旅の途中で遭遇する女性・リシディアが訪れた場所にとことく現れ、フォッグに一撃を加えて逃げていく。ピンクのミアキスの一撃を受けると、幸運のためだろうが、フォッグが技を覚えることができる。

ファキュラ説

単体の光晶霊も微弱ながら固有の意思を持っているという説。これによりカロリック流動の不均一性を説明する事ができる。

フリンジ

セレスティアの言葉で語意は2つの物を反応させて別のもので作り出すこと。ゲーム中ではクレールメルフリンジのことを一般的にこう呼んでいる。

み

ミアキス

大と猫の共通点をもつ動物で、メルニクス文明の時代から人間の良きパートナー。とくにフォッグはミアキス好きで、デデという名前のミアキスを飼っている。シルエシカのシンボルマークもミアキスをデザインしたもの。

ミアキスバッジ

ミアキスをモチーフとしたバッジ。自由軍であるシンエシカには制服がないため、このバッジがシルエシカの目印となっている。



メルニクス語

メルニクス時代の公用語。インフェリアでは晶霊術士が呪文として使用しているにすぎないが、セレスティアでは現代でも共通語として使用されている。

一方、リッドたちが使うインフェリアの公用語は「王国語」と呼ばれている。

メルニクス文明

約2000年前に失われてしまった高度な古代文明。メルニクス文明が栄えていた4000年前、インフェリアとセレスティアの間には光の橋がかけられ、自由に行き来することができたという。

モンスター

人間を脅かす凶暴な生物。極光戦争のうちにネレイドが野生動物にバテンカイトスの力を作用させることで作り上げたかとされている。シゼルの命令に忠実であることから現在もネレイドの支配下にあることがわかる。

セレスティアではインフェリアに比べて異変の度合いが強く、一部機械と融合しているものさえある。

ら

ラシュアン染め

ラシュアンの伝統的な染色方法。ラシュアン出身の染物屋であるウィンディア家が、パロールに咲くドエニスの花を染料に使用してから、この技法がインフェリア中で広く知られるようになった。オレンジ、ピンク、グリーンなど、原色系、暖色系の色のものが多い。

ラシュアン以外の地方で使われているラシュアン染めは、このウィンディア家の手法を用いたものだが、フアラやメルディの服に見られる草木の柄は、ブーチの花を用いた昔ながらのラシュアン染めである。



リバウィウス鉱

乳白色の球状結晶で表面は銀色の粒子により波紋のような紋様が描かれている鉱物。

インフェリアでは「星雲石」と呼ばれ、晶霊力を増減させる効果があることから邪悪なものを封印する結界として使用されてきた。

レオノア百科全書

インフェリアで最も権威ある百科全書。200年前ミンツ大学の創設者である晶霊学者アンドリュー・レオノアによって編纂された。

当時は全3巻400ページ程度であったが、改定が繰り返され現在では全8巻1500ページに増大している。なお、各巻の内容は右の通り。

- 1巻：天地理学
- 2巻：古代学
- 3巻：生命学
- 4巻：晶霊学
- 5巻：工業学

連鎖的世界崩壊仮説

キールの唱える仮説。黒体の影響で晶霊が連鎖的に崩壊し、世界的な大変動が発生するといった内容。

しかし、この仮説を立てたことで、キールはミンツ大学学部長であるカーライルと対立することとなり、大学を追い出されてしまった。

INDEX

索引

あ

アークウィンド	115
アースブレード	114
アーチェのリボン	120
アチャ	140
アーマットヘルム	119
Rラインシールド	121
アイアンアームズ	117
アイアンゴーレム	140
アイアンサレット	119
アイアンリスト	122
アイスウォリア	140
アイスコフィン	114
アイスタイガー	140
アイスニードル	135
アイフリードハット	119
あおのかげら	126
あかのかげら	126
秋沙雨(リット)	132
秋沙雨(レイス)	134
アクアエッジ	134
アクアスパイラル	135
アクアスピン	140
アクアメント	123
アサルトショット	118
アサルトダガー	116
アサルトレイン	136
アックスビーク	140
アップルグミ	125
アップルシールド	121
アプリアージュ	137
あまにんどうふ	129
アマンゴ	128
アラネア	141
アローテイル	141
アウーグラス	126
アウーリザード	141
アンクシールド	121
アントラー	141
アンバークローク	121
イーグルスター	141
いか	126
いかリング	129
イクストリーム	125
イチゴ	128
イベルリッパ	141
イフリート(晶霊術)	137
イフリート(モンスター)	141
イブジョン	137
インシーマッパ	130
インセクトプラント	141
インテグネーション	138
インパルスカノン	118
インビベル	141
インフェリアンガード	141
インフェリマッパ	130
インフェリマント	123
インブルス	141
ウイザード	141
ウィス	130
ウィッチ	142
ウィルオ・ウィズ	142
ウインドカッター	134
ウインドベル	126

ヴェノム	117
ヴェノ	142
ヴォーバルソード	114
ウォーバンマー	116
ヴォルト(晶霊術)	138
ヴォルト(モンスター)	142
ウグイスブエ	118
うちわ	126
ウッズワーム	142
ウッズシールド	121
ウルタスだいもん	126
ウンディーネ(晶霊術)	136
ウンディーネ(モンスター)	142
エアスライサー	142
エアスラスト	136
エアブレイド	135
えいようドリンク	129
ACローパー	142
エクスカリバー	114
エクスブロード	137
エスカルゴ	142
S-D	130
エターナルスロー	135
エターナルソード	114
エターニアC	118
エタボケ1	130
エタボケ2	130
エタボケ3	130
エタボケ4	130
エグットリーダー	142
エッグヘア	142
Hガントレット	125
えび	128
エビチリ	129
エメラルドリング	124
エリクシール	125
エルヴンブーツ	123
エルヴンマント	123
エレメンタルマスター	135
エンジェルプレス	122
エンパティドール	142
オウフィッシュ	143
オーガー	143
オーガランス	115
オークジェリ	143
オークロット	143
オージュのピアス	131
オーダーシールド	121
オールディバッド	126
オクトスライマー	143
おこげサンド	129
おしろい	126
おほろちよう	114
おはこなべ	129
オムライス	129
オレンジグミ	125

か

カーヴァードイル	143
ガーディアント	143
ガイアクリューヴァ	115
カイザーナックル	117
回生功	134
カイトシールド	121

カオスシールド	122
かもん	126
ガスクラウド	143
カタール	116
カトルボーン	143
からおでん	129
臥龍空破	133
カルブリット	143
カルボナーラ	129
ガロウズバード	143
ガロー	143
ガンナー	144
カンパレーベア	144
きいろのかげら	126
キウイ	128
きしょうせき	126
キタルクル	144
キックフロッグ	144
キッチンミトン	122
キメラ	144
キャニバラスプラント	144
キャプテンハット	119
キャベツ	128
キャンセラー	124
キュー	136
キューティミトン	122
きゅうり	128
キラビー	144
キルマフルーツ	128
キングフロッグ	144
きんのチョーカー	126
空砲絶撃	133
グール	144
グーンニル	115
グビトゥム	144
クラケン	144
グラスホッパー	144
グラタン	129
クラッシュトタス	145
グラッパラー	145
グラデウス	116
グランドダッシュ	137
グランマナム	118
クリームシチュー	129
グリーンローパー	145
グリスダガー	116
クリスタルシェル	117
クリスタルローブ	121
クリスリー	145
クリミナル	145
グレイヴキーパー	145
クレイゴーレム	145
グレイブ	135
グレートソード	116
クレスのバンダナ	119
クレセントアックス	115
クローク	121
クロウシンボル	125
クロスヘルム	119
くろのかげら	126
ケイブマン	145
解毒功	134
ゴーストシェル	117
ゴールドデンヘルム	119
ゴールドアーマー	120
ゴールドクレスト	119

ゴールドプレス	122
虎牙破斬	132
虎牙連斬	132
くしょうせき	126
コチハン	135
ゴッドウェポン	117
コルセスカ	115
コルレーンのつぼ	126
コレクターずかん	131
コンセントレート	137
こんにゃく	128
コンボコマンド	124

き

サークレット	119
サーベル	114
サイクロン	137
サイズキャリヤー	145
サヴェイジビースト	145
さかななべ	129
三散華	133
殺劇舞臺拳	134
ザラメライス	129
サロリサ	145
散華猛襲脚	133
サンダーソード	145
サンダーブレード	137
サンダーマント	123
サンドイッチ	129
G・スパイダー	146
シースピン	146
シースラッグ	146
ジービーエス	131
シープスマント	123
シーホース	146
ジェットブーツ	123
ジェムロッド	117
ジェントルレマン	146
獅子戦吼	134
ししょうせき	126
シゼル	146
しぶすし	129
シャープネス	137
シャーマン	146
しゃくねつカレー	129
シャドウ	138
シャドウサーバント	146
シャムシール	114
ジャングラー	146
ジャンパルーン	146
シェーディングスター	138
霜雨裂空撃	133
じょうせんバス	131
掌低破	133
ショートスピア	115
ショートソード	116
ショートルランス	115
シルエシカへい	146
シルククローク	121
シルバークローク	121
シルバークレイジ	126
シルバークナックル	117
シルバークプレート	120
シルフ(晶霊術)	137

シルフ(モンスター).....	146
シルルス.....	147
しろのかけら.....	126
ジン.....	147
真空列断.....	132
スイートパフェ.....	130
すいしょうせき.....	127
スーパースター.....	147
スーパバ.....	130
スカーレットニードル.....	147
スカルウォーリア.....	147
スカルススタッフ.....	117
スケールローブ.....	121
スケルトン.....	147
スコピオン.....	147
スタークローク.....	121
スターサークレット.....	119
スターシールド.....	122
スターフィッシュ.....	147
スタープレス.....	122
スターヘルム.....	118
スターメイス.....	118
スティールソード.....	116
ステイング.....	147
ステーキ.....	130
ステッピング.....	124
ストームクロウ.....	147
ストームシールド.....	122
ストライカー.....	147
ストライクアックス.....	115
ストライプリボン.....	120
ストラグネーション.....	138
ストロングホーン.....	147
スノーロフスター.....	148
スパイラル.....	148
スピリウム.....	148
スピリット.....	148
スピリットローブ.....	121
スプリットメイル.....	120
スプレッド.....	136
スペクター.....	148
スペクタクルズ.....	127
スマッシュマント.....	123
スライム.....	148
スラッガー.....	148
スワンピング.....	148
せいうんせき.....	131
せいしょうせき.....	127
セイファートキー.....	131
せいのゆうとう.....	116
セイントレイピア.....	114
セージ(道具).....	125
セージ(モンスター).....	148
せきしょうせき.....	127
セフィラ.....	125
セボリー.....	126
セリスティマ.....	123
セルシウス(晶霊術).....	137
セルシウス(モンスター).....	148
セレスマップ.....	131
セレスティマ.....	131
閃空翔破.....	132
閃空双破.....	133
閃空裂破.....	132
セントハルバード.....	116
双操掌底破.....	133
爪電斬光剣.....	134
爪電連牙斬.....	134
ソウルイーター.....	116
ソー・サーベル.....	114
ソーサラー.....	148
ソーサラーリング.....	131
ソーサレス.....	148
ソードソルジャー.....	149
ソフトレーザー.....	120

ゾンビ.....149

た

ダークティガスター.....	149
ダークフォース.....	138
ダークボトル.....	127
ダークレイザー.....	135
ターミガン.....	149
ターンタートル.....	149
ダイアール.....	149
だいこん.....	128
ダイナノア.....	149
ダイナックル.....	117
ダイヤプレス.....	122
ダオ・ブレード.....	114
たぎむし.....	126
たすくのく.....	128
たまご.....	128
たねぬき.....	128
タランチュラ.....	149
タリスマン.....	124
チース.....	128
チェインアームズ.....	117
チェインメイル.....	120
チェックリボン.....	120
ちからにくうどん.....	130
チャーム.....	138
チャームボトル.....	127
チャットバッグ.....	118
海竜功.....	134
散沙雨.....	132
チンクエデア.....	116
ツアイベル.....	149
ツナバエリア.....	130
ティップミスト.....	138
ディストーション.....	138
ディレイ.....	138
デュエリスト.....	150
テクニカルリング.....	124
デス.....	149
デストロイヤー.....	114
デックブラシ.....	116
デッドリーインセクト.....	149
デトタスク.....	149
デモンジャベリン.....	115
デモンズシールド.....	125
デュエルヘルム.....	119
デラー.....	150
デラーニードル.....	150
デリスエンブレム.....	125
デリブルデンタクル.....	150
デンタクルプラント.....	150
トゥインクルF.....	118
とうふ.....	128
ドエニスのボプリ.....	127
ドードー.....	150
ドートバッグ.....	118
トールマン.....	150
トックキラバ.....	118
トマト.....	128
トライゴン.....	150
トライデント.....	115
ドラグナーランス.....	115
ドラゴンコース.....	150
ドラゴンファンク.....	117
ドラゴンベイン.....	116
トロイト.....	150
ドレイド.....	150
ドレイク.....	150
ドレインケイジ.....	131
ドレインチェック.....	124
トレント.....	151
トロール.....	151

トロピクスワーム.....151

な

ナース.....	136
ナイツサーベル.....	114
ナイトウィング.....	151
ナイトフライヤー.....	151
ナイトライド.....	151
なべのふた.....	122
ニードルグローブ.....	117
ニードルシールド.....	151
にがりマホー.....	130
にくなべ.....	130
にんじん.....	128
にんとうちざくら.....	114
ニンブルレイピア.....	114
ノーム(晶霊術).....	137
ノーム(モンスター).....	151
ノームピック.....	116
ノクターナルフライ.....	151

は

ハースヘル.....	151
ハースビートル.....	151
ハードホーン.....	151
ハードレザ.....	120
バーニングフォース.....	135
ハービー.....	152
バーブルソディ.....	128
バイオレントバイパー.....	152
バイレーツ.....	152
バイレーツハット.....	119
バイングミ.....	126
はくしょうせき.....	127
バスター.....	128
バスタードソード.....	114
八葉連牙.....	134
バックラー.....	122
バップアロー.....	152
バトル.....	152
バトルアックス.....	115
バトルスーツ.....	120
バトルピック.....	115
バナシアボトル.....	127
バナナ.....	128
ハヌマンシャフト.....	116
バラライチェック.....	124
バラライボール.....	135
バリア.....	138
バルチザン.....	115
バルディッシュ.....	115
バルドヘッド.....	152
ハルバード.....	116
パワーアームズ.....	117
パワープラント.....	152
ハンガーブラット.....	152
ハンター.....	152
バンダースナッチ.....	152
ハンチバック.....	152
バンデッド.....	152
バンドアックス.....	115
ハンバーガー.....	130
ハンマースロー.....	153
ハンマーン.....	128
ヒアデス.....	153
ピーケー.....	153
BCロッド.....	117
ビーストオーガ.....	153
ビート.....	128
ビートビースト.....	153
ビームシールド.....	122

Bラインシールド.....	122
ヒーロー.....	136
ヒーローウェポン.....	138
ヒーローバングル.....	124
飛燕連脚.....	133
飛燕連天脚.....	134
ひかりのたま.....	131
ピコパン.....	135
ピコパンリベンジ.....	124
ビッグバッグ.....	118
ビッグフット.....	153
ひやひやちょうか.....	130
飛燕翻歩.....	133
ピヨパン.....	124
ピヨピヨW.....	118
ピリアルへい.....	153
びりじゃが.....	130
ファイアウォーリア.....	153
ファイアクラウド.....	153
ファイアバード.....	153
ファイアバグ.....	153
ファイアフライヤー.....	153
ファイアボール.....	134
ファインシールド.....	122
フォルシアホーンズ.....	154
ファンガスネイル.....	154
ファントム.....	154
ファントムナイト.....	154
フィートシールド.....	122
フィートシンボル.....	125
風刃精封.....	133
風雷神剣(リット).....	132
風雷神剣(レイス).....	134
フェアリリング.....	124
フェイク.....	154
フェザーマジック.....	154
フェザーローブ.....	121
フェニックス.....	154
フォースリング.....	124
フットンレイズ.....	118
フォリクルス.....	154
フォレストホーク.....	154
フッシュベイベー.....	127
ふゆトマト.....	127
フライングソール.....	154
フライングポリープ.....	154
ブラウンボット.....	154
ブラズマカノン.....	118
ブラックオニキス.....	123
ブラックソディ.....	128
ブラッディハウリング.....	138
ブラッディローブ.....	121
ブラッドサッカー.....	155
ブラッドバイター.....	155
フランシスカ.....	115
フランベルジュ.....	114
フリーズキーパー.....	155
フリーズチェック.....	124
フリーズランサー.....	137
フリーズリング.....	131
グリーブ.....	155
グリザード.....	137
グリティホラガイ.....	118
グリティミトン.....	122
グリティリボン.....	120
グレートリスマン.....	124
フルーツサンド.....	130
フルーツジュース.....	130
フルーリボン.....	120
ブルーローバー.....	155
フルフロッグ.....	155
フレアボトル.....	127
フレアマント.....	123
フレイムアームズ.....	117
フレイムウォール.....	137

フレイムスピア	115
フレイムソード	114
ブレイリーホーク	155
プレートメイル	120
ブレスレット	122
ブレード	128
ブローズヘア	155
フロートドラゴン	155
プロテクター	120
プロテクトリング	124
ふわふわケーキ	130
ベアクロー	117
ベアのぬいぐるみ	128
ヘビリフター	155
ベスカトリー	130
ヘビークレイブ	116
ヘビースネーク	155
ヘルカイト	155
ベルシャブツ	123
ヘルハウンド	156
ベルベア	128
ボアス	156
ボイズンゾーン	117
ボイズンチェイク	124
ボイズントード	156
ホイスル	118
ボイハン	135
鳳凰天駆	133
ホウディンリ	127
ホーネット	156
ホーリクレスト	120
ホーリクローク	121
ホーリシンボル	125
ホーリースタッフ	117
ホーリブレス	138
ホーリボトル	127
ホーリーランス	138
ホルアクス	116
ホーンナイト	156
ホーンナックル	117
ほしかわ	127
ボタン	127
ホットボリスチ	130
ボテト	128
ボテドリア	130
ホムンクルス	156
ボルターガイスト	156
ボルデック	156
ボルデックソード	115
ホワイトクローク	121
ホワイトソディ	128

ま

マーキングプラント	156
マーダー	156
マーボーカレー	130
マイコニド	156
マウントワーム	156
まぐろ	128
マグログミ	126
マジカルリボン	120
マジックミスト	123
魔人剣	132
魔人剣・双牙	132
魔人千裂破	133
魔人連牙斬	133
マックアツイン	157
マッドイール	157
マッドマン	157
マニュアルのしよ	131
マホガニー	157
マム・ペイン	120
マンティコア	157

マント	123
ミアキスバッジ	131
みずいろのかげら	127
みずぐも	123
ミスティシンボル	125
ミスティローブ	121
ミスト	157
ミスリルアームズ	117
ミスリルクレスト	120
ミスリルゴーレム	157
ミスリルプレート	120
ミスリルブレス	122
ミスリルヘルム	119
ミスリルメッシュ	121
ミックスグミ	126
ミックスグミ	130
みどりのかけら	127
ミニコニド	157
ミョルニル	116
ミラージュナイフ	157
ミラクルグミ	126
ミラクルチャーム	127
ミルク	128
ムーンクリスタル	123
ムーンローブ	121
むらさきのかげら	127
メイジ	157
メイジ	118
メガスランチャー	118
メガデス	157
メタリカ	157
メテオフォーム	138
メデューサ	158
メモリーW	118
メルティングボット	158
メンタルバングル	124
メンタルリング	124
猛虎連撃破	133
モンク	158
モンスターずかん	131

や

やさしいサラダ	130
やまつの	126
やみなべ	130
やみのたま	131
鷹爪蹴撃	133
鷹爪落爆蹴	134

ら

ラーナ	158
雷神剣	132
雷神双破斬	133
ライス	128
ライトニング	135
ライフボトル	127
ラウカマール	158
ラウンドシールド	122
ラストフェンサー	115
ラックバッグ	118
ラビスブレス	122
ラビットシンボル	125
ラビットラビット	158
ラファール	158
ラブリミトン	122
ラベンダー	126
ラミア	158
リカバー	137
リキュールボトル	127
リザレクション	136
リストバンド	122

リバーシクル	158
リバーズドール	125
リバウワサー	124
リビングソード	158
リビングデッド	158
リフレクトリング	124
リフレックス	120
リボン	120
ぬくしよせき	127
リングメイル	120
ルーター	158
ルーンボトル	127
ルビーワンド	117
レアシールド	122
レアプレート	120
レアヘルム	119
レイ	138
レイシス	159
レイジレーザー	135
レイズデッド	136
レイニーオールド	159
レイピア	115
レヴナント	159
レーザーアームズ	117
レーザーヘルム	119
レーザーマント	123
レジスト	137
レジストリング	124
レジュームリング	124
レタス	128
製空斬	132
レッドシザーズ	159
レッドセージ	126
レッドセボリー	126
レッドソディ	128
レッドドラゴン	159
レッドブディング	159
レッドベルベア	126
レッドラベンダー	126
レッドローバー	159
レディバグ	159
レプティル	159
レム	138
レモン	129
レモングミ	126
連牙弾	133
レンジャー	159
ローグ	159
ローバーアイテム	135
ローブ	121
ローラースネイル	159
ロザニアのドレス	127
ロストソウル	160
ロッキーホーク	160
ロックゴーレム	160
ロックブレイク	137
ロッド	117
ロングスピア	115
ロングソード	115

わ

ワーベア	160
ワイト	160
ワイバーン	160
ワンダーバッグ	118

備考

+アイテムゲッター	137
+ドレインガード	138
+パラライガード	138
+フリーズガード	137
+ボイズンガード	138
+メディカルプラス	137
+メンタルアップ	138
+メンタルサブライ	137
+メンタルチャージ	137
+ライフアップ	138
+ライフレスキュー	137
????	160

プレゼントのご案内

本書を買ってくださった
エターニアファンの皆さんに嬉しいお知らせ!
なんと、ここでしか手に入らない
エターニア・レア・アイテムを抽選でプレゼントいたします!!
いずれも非売品ですので、ふるってご応募ください。

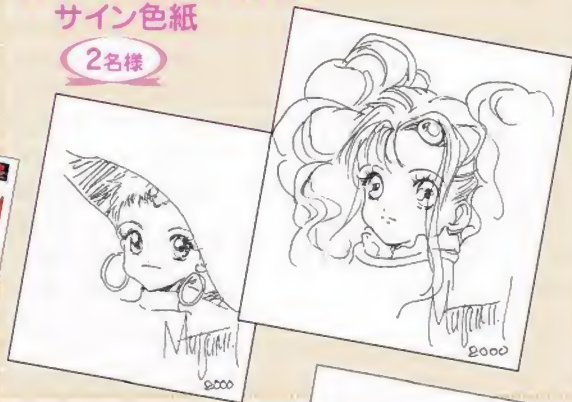
★TVアニメ告知用ポスター

5名様



★いのまたむつみ先生 サイン色紙

2名様



★店頭用ポスター

5名様



★『Tales of Eternia』台本

(声優サイン入り・1名様につき1巻)

4名様

★声優サイン色紙

3名様



★エターニア ハンカチ

10名様



応募方法

帯についている「読者プレゼント応募券」を切り取ってアンケートハガキに貼り、切手を貼って投函してください。
厳正なる抽選のうえ、上記のうちいずれかの商品をプレゼントいたします。なお、プレゼント商品の指定はできません
のであらかじめご了承ください。当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。

応募締め切り 2001年2月末日(当日消印有効)

Tales of Eternia

NAMCO OFFICIAL GUIDE BOOK

Tales of Eternia

ナムコ公式ガイドブック

テイルズ オブ エターニア

2000年11月30日発行

発行 株式会社ナムコ
〒146-8655 東京都大田区矢口2-1-21

発行人 浅田 安彦

企画編集 株式会社ナムコ

編集協力 株式会社キュービスト(Q-BIST)

印刷／製本 図書印刷株式会社

STAFF

執筆・構成 船木 幸伸／大坪 徹／中丸 清一／津房 亜紀／片山 武／白石 健二／斉藤 純／菅野 玲

佐藤 義紀／笹尾 恒二／播本 真也／中山 啓介

表紙・本文デザイン 佐藤 修／押尾 里香／辛島 竜彦／渡辺 康夫／伊藤 学

写真撮影 大金 彰

いのまたむつみ

株式会社大沢事務所
株式会社マウスプロモーション
ウッドパークオフィス

株式会社PRODUCTION I.G

協力 GIZA studio

株式会社ムービック
ログ オーディオ 株式会社

石田 彰／皆口 裕子／保志 総一郎／南 央美
株式会社青二プロダクション
株式会社アーツビジョン

株式会社読売広告社
株式会社ジーベック

JASRAC 出0013611-001

©いのまたむつみ

©NAMCO LTD.

Printed in Japan

●お問い合わせ先

ナムコ・ナムコット係 TEL.03-3375-7656

営業時間 9:30～12:00 13:00～17:00

(土・日・祝祭日をのぞく)

ゲームの仕様および操作についてのお問い合わせは、上記まで。なお、ゲームの攻略方法についてはいっさいお答えしておりません。

●落丁・乱丁がありましたときは、小社ナムコット係にてお取り替えいたします。

●本書の著作権および出版権は小社に属します。

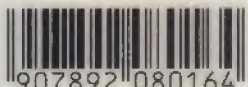
●本書の一部または全部を無断で複写複製することは、法律で認められた場合を除き、著作権者および出版権者の権利侵害となります。あらかじめ小社まで許諾を求めてください。

●ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

SLPB-00014







4 907892 080164

1200

SLPB-00014

